Información

En caso de necesitar mantenimiento, contacte con el Servicio Técnico Roland más cercano o con el Distribuidor Autorizado Roland de su país, según la siguiente lista.

ÁFRICA

EGIPTO
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND

SUDÁFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St.,
Braamfontein,
Johannesbourg, SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918,
Braamfontein 2017
Johannesbourg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA
P.O.BOX 23032, Claremont
7735, SOUTH AFRICA

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District,
Beijing, CHINA

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street,
Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150 Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALASIA
BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang 55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

FILIPINAS
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,

SINGAPUR
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E, #02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112
Chung Shan N.Road Sec.2,
Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

TAILANDIA
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem,
Soi 2, Bangkok 10100,

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NUEVA ZELANDA
Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden, Auckland, NEW

AMÉRICA LATINA/CENTRAL

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA

BRASIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,

CHILE
Comercial Fanüy S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final Alameda Juan Pablo , Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MÉJICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres
01780 Mexico D.F. MEXICO

PANAMÁ
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews,
Albrook, Panama City,
REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira Asuncion

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda, Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA

EUROPA

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DINAMARCA
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen

FRANCIA
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK, Parc de l'Esplanade, F 77 462 St. Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

ALEMANIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt, GERMANY

GRECIA
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGRÍA
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83

IRLANDA
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIA
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano,
ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95 Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLONIA
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO

RUMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Gheorghehi
TEL: (095) 169-5043

RUSIA
MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

ESPAÑA
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020 Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN

SUIZA
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen, SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UCRANIA
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

ORIENTE PRÓXIMO

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue, P.O.Box 247,
Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHIPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street,
Nicosia, CYPRUS

IRÁN
MOCO, INC.
No.41 Nike St.,
Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIA
AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT
Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT

LÍBANO
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg., Achrafieh,
P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62,
Doha, QATAR
TEL: 4423-554

ARABIA SAUDÍ
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor,
Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA

SIRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St.
Bldg. No. 47, P.O.BOX 13520, Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURQUÍA
Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler Caddesi
Siraselviler Pasaji
No:74/20

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.

ESTADOS UNIDOS

CANADÁ
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.

1 de Abril, 2003 (Roland)

Roland Corporation
03236589 '03-4-1N

Roland®

RS-70

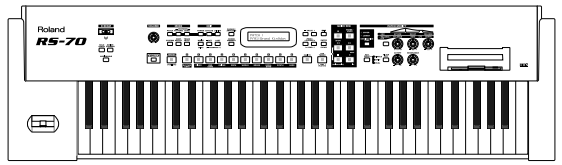
Manual del Propietario

RS-70

Manual del Propietario

Gracias y felicidades por su elección de la unidad Roland RS-70.

Antes de usar esta unidad, lea cuidadosamente las secciones tituladas: "USO SEGURO DE LA UNIDAD" (Manual del Propietario; Pág. 2 3), y y "NOTAS IMPORTANTES" (Manual del Propietario; Pág. 4-5). Estas secciones proporcionan información importante para el uso apropiado de la unidad. Además, para asegurarse de haber adquirido un buen conocimiento de cada característica proporcionada por su nueva unidad, es necesario que lea por completo estel Manual del Propietario. Guarde este manual y téngalo a mano como guía de consulta rápida.



Copyright © 2003 ROLAND CORPORATION

USO SEGURO DE LA UNIDAD

INSTRUCCIONES DE PREVENCIÓN DE FUEGO, SHOCK ELÉCTRICO Y DAÑOS PERSONALES

Sobre los mensajes ⚠ AVISO y ⚠ ATENCIÓN

⚠ AVISO	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de muerte o daños personales graves derivados de un uso inapropiado de la unidad.
⚠ ATENCIÓN	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de daños personales o materiales derivados de un uso inapropiado de la unidad. *Daños materiales referente a daños o perjuicios causados en el hogar, electrodomésticos, mobiliario y mascotas.

Sobre los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario sobre instrucciones o avisos importantes. El significado específico en el símbolo viene determinado por el diseño del interior del triángulo. Situado a la izquierda, significa advertencia, precaución o
	El símbolo ⃠ alerta al usuario sobre acciones que no deben realizarse. La acción específica prohibida es indicada por el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda, significa que nunca se debe desmontar la unidad.
	El símbolo ● alerta al usuario sobre acciones que debe realizar. La acción específica está indicada en el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda significa que se debe desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente.

SIEMPRE TENGA EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠AVISO

- Antes de usar esta unidad asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Propietario.
- No abra ni realice ninguna modificación interna a la unidad ni a su adaptador de corriente.
- No intente reparar la unidad ni sustituir ningún componente de su interior (excepto si este manual le da indicaciones precisas al respecto). Consulte cualquier mantenimiento a su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información".
- Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén:
  - Sujetos a temperatura extremas (P.ej., la luz directa del sol en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor); o que estén:
  - Inundados (p.ej., labavos, fregaderos, en suelos mojados); o que estén:
  - Húmedos; o que estén:
  - Expuestos a la lluvia; o que sean:
  - Polvorientos; o que estén:
  - Sujetos a altos niveles de vibración.

⚠AVISO

- Asegúrese de que la unidad siempre esté colocada en un lugar estable. Nunca la coloque en estantes que pudiesen ceder ni en superfícies inclinadas.
- Asegúrese de usar sólo el adaptador de corriente incluido con la unidad. Además asegúrese de que el voltaje de su instalación eléctrica es el mismo que el voltaje de entrada (input voltage) especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores de corriente pueden usar una polaridad distinta o estar diseñados para distinto voltaje, pudiendo causar shock eléctrico, daños o un mal funcionamiento a la unidad.
- Use sólo el cable de corriente incluido con la unidad.
- Nunca doble ni retuerza el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima de este. Ello podría dañar el cable, causando graves daños y cortocircuitos a la unidad.
  ¡Los cables dañados representan grave riesgo de incendio y electrocución!
- Esta unidad, tanto sola como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede generar niveles de sonido capaces de causar la pérdida permanente de audición. No use la unidad a volúmenes altos durante periodos prolongados de tiempo, o a un nivel que le resulte incómodo. Si experimentase pérdida de audición o oyera pitidos, debería dejar de usar la unidad inmediatamente y consultar un médico especialista.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the

For EU Countries

CE This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

⚠AVISO

- No permita que ningún objeto (p.ej, material inflamable, monedas, agujas); o líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) penetren en la unidad.

- Inmediatamente apague la unidad, desconecte el cable de alimentación y diríjase a su distribuidor , al Servicio Técnico Roland más cercano o a un distribuidor autorizado Roland como los que aparecen en la página "información"Cuando:
  - El cable de alimentación o la toma del enchufe se hayan dañado; o
  - Si apareciera humo o olores inusuales
  - Algún objecto ha caido en la unidad o se ha vertido algún líquido en ésta; o
  - La unidad ha sido expuesta a la lluvia (o de algún modo se ha mojado); o
  - La unidad parece no funcionar normalmente o presenta graves alteraciones en su funcionamiento.

- En hogares con niños pequeños, un adulto debería supervisar la manipulación de la unidad hasta que el niño es capaz de seguir todas las normas esenciales para el correcto funcionamiento de esta.

- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje caer la unidad!)

- No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente. La potencia total de los dipositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (watios /amperios). Una sobrecarga puede causar un calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo.

- Antes de usar la unidad en un país extranjero consulte a su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información".

- Esta unidad, tanto sola como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede generar niveles de sonido capaces de causar la pérdida permanente de audición. No use la unidad a volúmenes altos durante periodos prolongados de tiempo, o a un nivel que le resulte incómodo. Si experimentase pérdida de audición o oyera pitidos, debería dejar de usar la unidad inmediatamente y consultar un médico especialista.

⚠ATENCIÓN

- La unidad y su adaptador de corriente deben colocarse en un sitio que no interfiera con su adecuada ventilación.

- Siempre sujete el cuerpo del enchufe del cable de alimentación, nunca tire del cable, al enchufarlo o desenchufarlo de la unidad o de una toma de corriente.

- Cualquier acumulación de polvo entre el cable de alimentación y la toma de corriente puede causar un aislamiento insuficiente y generar un incendio. Limpie periódicamente el polvo con un trapo seco. Asimismo desconecte el cable de alimentación de la unidad siempre que ésta tenga que permanecer sin ser usada durante un largo periodo de tiempo.

- Procure que los cables no se enreden. Además todos los cables deben colocarse en lugares fuera del alcance de los niños.

- Nunca se suba a la unidad ni coloque objetos pesados encima de ésta.

- Nunca manipule el cable de alimentación con las manos mojadas al enchufarlo o desenchufarlo de una toma de corriente o de la unidad.

- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de la salida de corriente y desconecte también todos los cables conectados a dispositivos externos.

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la salida de corriente. (Pág. 19).

- Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en su área, desconecte el cable de alimentación de la unidad.

- Al retirar los tornillos, colóquelos en un sitio seguro, fuera del alcance de los niños para evitar su ingestión accidental.

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos de la lista "INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD" y "USO SEGURO DE LA UNIDAD" de las páginas 2 y 3, porfavor, lea y siga las siguientes instrucciones:

Fuente de alimentación

- No utilice esta unidad en la misma toma de corriente con otro dispositivo que pueda generar ruido de línea (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación).
- El adaptador de corriente empezaá a generar calor después de un uso prolongado. Esto es normal, y no debe ser motivo de preocupación.
- Antes de conectar la unidad a otros dispositivos, apague todos los dispositvos. Esto le ayudará a prevenir un mal funcionamiento o daños en los altavoces u otros dispositivos.

Ubicación

- El uso de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente), puede generar zumbidos. Para solucionar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela en un lugar lejos de la fuente de inteferencia.
- Este dispositivo puede causar interferencias en la recepción de radio o televisión. No use esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.
- Los dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móbiles, pueden generar ruido si se utilizan cerca de la unidad. Este ruido podria ocurrir al recibir o realizar una llamada telefónica o durante la conversación. En caso de experimentar este tipo de problemas, coloque sus dispositivos inalámbricos a mayor distancia de esta unidad o simplemente apáguelos.
- Tenga en cuenta los siguientes puntos cuando utilice la unidad de disquette de RS-70. Para más información consulte "Antes de usar disquettes" (Pág. 5).
  - No coloque la unidad cerca de dispositivos que produzcan un fuerte campo magnético. (P.Ej. altavoces, amplificadores...)
  - Instale la unidad en una superfície sólida y estable.
  - Evite mover la unidad, o que esta reciba vibraciones de ningún tipo mientras la unidad de disco esté en funcionamiento.
- Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén: Sujetos a temperatura extremas (p.ej., la luz directa del sol, en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor). El calor excesivo puede dañar los acabados de la unidad.
- Al trasladar la unidad a una ubicación donde la temperatura y/o la humedad sean muy distintas, es posible que se formen gotas de condensación en el interior de la unidad. Si usa la unidad en estas condiciones, puede causarle daños o un mal funcionamiento. Por lo tanto, es recomendable que la unidad permanezca sin uso durante varias horas hasta que la condensación se haya evaporado completamente.
- No deje objetos pesados encima del teclado, puesto que podría dañar la unidad, o causar que teclas dejaran de producir sonido.

Mantenimiento

- Use un trapo limpio y seco para limpiar la unidad, o uno que haya sido ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad importante, use un trapo impregnado con un detergente suave y no abrasivo. Luego asegúrese de secar completamente la unidad con un trapo suave y seco.
- Nunca use benzina, alcohol nidisolventes de ningún tipo para evitar la posible deformación o decoloración de la unidad.

Precauciones adicionales

- Por favor sea consciente de que el contenido de la memoria puede perderse de forma irreversible debido a un mal funcionamiento o del uso inadecuado de la unidad. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que periodicamente guarde una copia de seguridad de los datos importantes que haya almacenado en la memoria de la unidad, en undisquette o en otros dispositivos.
- Desafortunadamente puede resultar imposible recuperar el contenido de la información almacenada en la memoria de la unidad, o en un disquette una vez esta se ha perdido. Roland Corporation no se hace responsable de ninguna pérdida de información.
- Sea cuidadoso al usar los botones, deslizadores u otros controles de la unidad así como al usar sus jacks y conectores. Una manipulación forzada puede provocar un funcionamiento incorrecto.
- Nunca golpee ni aplique presión excesiva en la pantalla.
- Al conectar o desconectar todos los cables, sujete el conector, nunca tire del cable. De este modo evitará causar cortocircuitos, o dañar los elementos internos del cable.
- Par evitar molestar a sus vecinos, procure mantener el volumen a unos niveles razonables. Puede usar auriculares. De este modo no tiene que preocuparse por molestar las personas de su alrededor (especialmente a altas horas de la noche).
- Cuando necesite transportar la unidad, colóquela en la caja, (incluyendo su almohadillado de origen a ser posible). De no ser posible, necesitará usar meterial de embalaje equivalente.
- Use sólamente el pedal de expresión especificado (EV-5; de venta por separado). Conectar otros pedales de expresión puede causar un mal funcionamiento o daños en la unidad.
- Las explicaciones en este manual incluyen inlustraciones que muestran lo que debería aparecer en pantalla. Sin embargo, sea consciente de que su unidad puede incorporar una versión actualizada del sistema, (P. Ej. incluir nuevos sonidos...), por lo tanto las imagenes en pantalla de su unidad pueden no coincidir al 100% con las ilustraciones de este manual.
- Nunca apague la unidad mientras la pantalla indique "KEEP POWER ON!". Si apaga la unidad mientras aparece este mensaje, todos los datos internos de usuario se perderán.

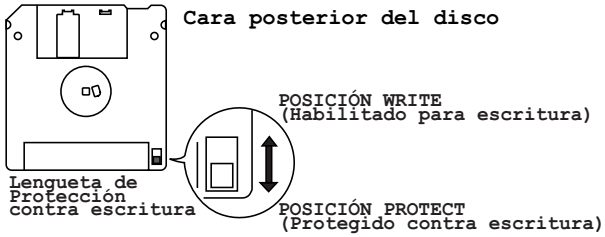
Antes de usar disquettes

Uso de la unidad de disquettes

- Instale la unidad en una superfície plana y regular sin vibraciones. Si necesita instalar la unidad en una superfície inclinada, asegúrese de que la instalación no excede la inclinación máxima: hacia arriba 2°; hacia abajo 18°.
- En cambios de ubicación de la unidad de un lugar a otro en que la temperatura y humedad sean muy diferentes, es posible que se formen gotas de condensación dentro de la unidad. Si usa la unidad en estas condiciones, puede causarle daños o un mal funcionamiento. En este caso, la unidad debe permanecer sin funcionar durante varias horas hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- Para insertar un disquette, púlselo firmemente pero suavemente hacia la unidad - quedará colocado en su lugar. Para retirar un disco, pulse el botón EJECT firmemente. Nu aplique una fuerza excesiva para retirar un disco que esté alojado en la unidad.
- Nunca intente retirar un disco de la unidad mientras esta esté operativa (el indicador esté encendido); podría causar daños en la unidad y en el disco.
- Retire cualquier disco de la unidad antes de encenderla o apagarla.
- Para evitar dañar los cabezales de la unidad de disquette, siempre intente mantener los disquettes lo más horizontales posible al insertarlos en launidad. Pulse firmemente pero con suavidad. Nunca aplique una fuerza excesiva.
- Para evitar riesgo de mal funcionamiento y/o daños en la unidad, inserte sólo disquettes en esta. Nunca inserte otro tipo de discos. Evite que cualquier objeto como clips, monedas etc, entren en la unidad.

Manipulación de disquettes

- Los disquettes contienen un disco de plástico con un fino revestimiento de una sustancia magnética como medio de almacenamiento. Es necesaria una precisión microscópica para conseguir almacenar grandes cantidades de datos en una superfície de datos tan reducida. Para preservar su integridad, por favor tenga en cuenta las siguientes instrucciones al manipular disquettes:
  - Nunca toque con las manos el medio magnético del interior del disquette.
  - No utilice ni guarde disquettes en áreas sucias o polvorientas.
  - Evite que los disquettes estén sujetos a temperaturas extremas (P. Ej., la luz directa del sol en un vehículo cerrado). Rango de temperaturas recomendado: 0 a 50° C (50 a 122° F).
  - No exponga los disquettes a fuertes campos magnéticos, como los generados por altavoces.
- Los disquettes constan de una lengueta de "protección contra escritura"para evitar su borrado accidental. Es recomendable mantener la lengueta en la posición de protección de escritura PROTECT, y moverla a la posición WRITE sólo cuando necesite escribir nuevos datos en el disco.



- La etiqueta de identificación debe estar adherida fijamente en el disquette. Si la etiqueta se despega del disco estando este en la unidad, puede causar dificultades para retirar el disco de la unidad.
- Almacene todos los disquettes en un lugar seguro para evitar que se dañen y para protegerlos del polvo, suciedad y cualquier elemento dañino. Si usa un disco dañado o sucio, puede dañarlo o dañar la unidad de disquette.

Manipular CD-ROMs

- Queda prohibida la duplicación, reproducción, escucha o préstamo no autorizados del software incluido en el CD-ROM.
- Evite tocar o arañar la cara brillante (superfície codificada) del disco. Discos CD-ROM dañados o sucios pueden no leerse correctamente. Conserve sus discos limpios mediante un limpiador de CDs disponible comercialmente.

* Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.
* Windows® 2000 es conocido oficialmente como: "Sistema Operativo Microsoft® Windows® 2000".
* Windows® Me es conocido oficialmente como: "Sistema Operativo Microsoft® Windows® Millennium Edition".
* Windows® XP es conocido oficialmente como: "Sistema Operativo Microsoft® Windows® XP".
* Las pantallas que aparecen en estos documentos han sido impresas con el permiso de Microsoft Corporation.
* Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc.
* MacOS es una marca registrada de Apple Computer, Inc.
* Todos los productos mencionados en este documento son marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Contenido

NOTAS IMPORTANTES 4

Características Principales 11

Descripción del Panel.....12

Panel Frontal 12
Panel Posterior 16

Realizar Preparativos 17

Conectar la unidad RS-70 con dispositivos externos 17
Encendido/apagado de la unidad 18
Ajuste del contraste de la pantalla (LCD CONTRAST) 19

Recuperar los valores de fábrica (Función Factory Reset) 20

Escuchar las canciones de demostración 21

Lista de canciones de demostración 21

Inicio Rápido 23

Prueba de sonidos.....24

Seleccionar un Patch 24
Seleccionar Patches por categorías 24
Seleccionar Patches mientras escucha frases (Función Patch Audition).....26
Seleccionar un Kit de Ritmo.....26
Interpretar arpegios (Función Phrase/Arpeggio) 27
Cambiar el modo de reproducción de un arpegio 27
Interpretar un acorde pulsando un botón (Función Multi-chord Memory).....28
Cambiar entre especies o kits de acordes 29

Aplicar varios efectos al sonido.....30

Cambiar el sonido mediante los conmutadores (Patch Modify).....30
Seleccionar el sonido que desee modificar (DESTINATION TONE).....30
Ajuste del equilibrio de volumen entre 2 sonidos.....30
Efectos de Vibrato y Wah (LFO) 31
Cambiar el volumen del sonido (ENVELOPE).....32
Cambiar el brillo del sonido y añadir cualidades especiales (CUTOFF/RESONANCE) 33
Usar una palanca para modificar el sonido.....33
Cambiar la afinación del sonido a tiempo real (Palanca Pitch Bend).....33
Añadir un efecto de Vibrato al sonido (Palanca Modulation).....33
Usar un pedal para modificar el sonido.....34
Cambiar el rango del teclado en pasos de una octava (Octave Shift).....34
Mover el rango del teclado en pasos de semitono (Función TRANSPOSE).....35
Pasar su mano por encima del controlador D Beam 35
Efectos utilizables con el controlador D Beam.....36
Ajustar la sensibilidad de los controladores D Beam (D BEAM SENS).....38
Cambiar la polaridad del cambio (D BEAM POLARITY).....38
Usar los efectos de la unidad RS -70 39
Activar/desactivar efectos (Interruptor Master Effects) 39

Usar el secuenciador para crear un patrón.....40

Crear un nuevo patrón basado en un patrón de ritmo de fábrica.....40
Crear un patrón desde cero (Función Pattern Initialize) 46
Editar un patrón grabado.....46

Interpretar usando datos SMF (Modo SMF Player).....47

Uso Avanzado..... 49

Vista Global de la unidad RS-70 50

Como está organizado el instrumento 50
Estructura básica 50
Clasificación de los tipos de sonidos de la unidad RS-70 50
Efectos 51
Secuenciador 51
Número de Voces 51
Sobre la memoria 52
Memoria Temporal 52
Memoria Reescribible 52
Memoria no-reescribible 52

Funcionamiento básico de la unidad RS-70 53

Cambio de Modo 53
Modo Patch 53
Modo Pattern 53
Modo Song 53
Modo SMF Player 53
Editar parámetros 53
Procedimiento básico 53
Ejecutar órdenes 53
Asignar un nombre 54
Cuando una página contiene 2 o más ajustes 54
Introducir números y numerales 54
Seleccionar una parte 54

Crear un Patch (Modo Patch) 55

Cómo realizar ajustes Patch 55
Cambiar el tipo de sonorización (Key Mode) 55
Editar los parámetros del Patch 55
Realizar ajustes que afectan a todo el Patch (Parámetros Patch Common) 56
Realizar ajustes para un sonido individual (Parámetros Patch Tone) 57
Guardar un Patch 59
Funciones adecuadas para la edición de Patches (Patch Utility) 60
Copiar parámetros Patch (Función PATCH PRM COPY) 60
Inicializar los parámetros de un Patch (Función PATCH INITIALIZE) 61
Borrar un Patch de usuario guardado por usted (Función PATCH REMOVE) 61
Transmitir ajustes Patch/Rhythm desde el conector MIDI OUT (XFER a MIDI) 62
Restablecer los ajustes de fábrica (FACTORY RESET) 62

Crear un Kit de ritmo (Modo Patch) 63

Cómo realizar los ajustes del Kit de Ritmo 63
Editar los parámetros del Kit de Ritmo 63
Realizar ajustes que afecten a todo el Kit de Ritmo (Parámetros Rhythm Common) 63
Editar los ajustes de cada sonido de ritmo (Tonalidad) (Parámetros Rhythm Tone) 63
Guardar un Kit de Ritmo (Kits de Ritmo de Usuario) 64
Funciones adecuadas para la edición de Kits de Ritmo (Utilidad Rhythm Set) 64
Copiar ajustes de efectos desde un Kit de Ritmo (RHYTHM PRM COPY) 64
Inicializar los ajustes de un Sonido de Ritmo específico (RHYTHM INITIALIZE) 65
Eliminar un Kit de Ritmo que usted guardó (RHYTHM REMOVE) 65

Contenido

Usar el secuenciador para crear patrones (Modo Pattern).....66

Interpretar Patrones 66
- Seleccionar un patrón para su reproducción 66
- Seleccionar números de patrón 66
- Cambiar patrones durante la reproducción 66
- Enmudecer una parte (Track Mute) 67
- Ajustar el Tempo del Patrón 67

Grabar durante su interpretación (Grabación a Tiempo Real) 67
- Grabación 67
- Undo/redo la grabación anterior 70
- Varios ajustes para la grabación a Tiempo Real 70
- Grabación usando el Arpegiador 72
- Crear sus propias plantillas de arpegio (User Template) 72
- Usar Chord Memory para grabar 74
- Crear una configuración de acordes original (User Chord Set) 74

Grabar notas una a una (Grabación por pasos) 75
- Introducir varios tipos de notas 76

Editar datos musicales individuales (Función Microscope edit) 76
- Manipulación de datos musicales en Modo Microscopio 76
- Editar los datos musicales 77
- Seleccionar los tipos de datos musicales a visualizar (Función View Filter) 78

Utilidad Microscope 78
- Insertar datos musicales (INS) 78
- Eliminar datos musicales (DEL) 78
- Mover datos musicales (MOVE) 78
- Copiar datos musicales (COPY) 78
- Pegar datos musicales (PASTE) 78

Editar los ajustes de un patrón 79
- Realizar ajustes que afectan a todo el patrón 79
- Editar los ajustes de efectos del patrón 80
- Editar los ajustes de las partes de un patrón (Part Setup) 80
- Editar los ajustes de efectos para cada parte del patrón (Pattern Part Effect) 82

Guardar un Patrón 82

Funciones adecuadas para la edición de patrones (Utilidad Pattern) 83
- Eliminar patrones no deseados (Función erase) (PTN ERASE) 83
- Eliminar compases no deseados (Función PTN DELETE) 84
- Corregir los tiempos de un patrón (PTN QUANTIZE) 84
- Copiar un patrón (PTN COPY) 84
- Insertar compases vacíos (Función PTN INSERT) 85
- Transposición de Afinación (Parámetro PTN TRANSPOSE) 85
- Modificar la intensidad de las notas (Parámetro PTN CHG VEL) 86
- Modificar la duración de las notas (PTN CHG GT) 86
- Avance y retroceso de datos de patrón (PTN SHIFT CLK) 87
- Reducción de datos innecesarios (PTN DATA THIN) 87
- Inicializar los parámetros de un patrón (PTN INIT) 88
- Crear sus propios estilos de arpegio (PTN-ARP CONV) 88
- Copiar parámetros Part de un patrón (Función PRT PRM COPY) 89
- Transmitir ajustes de patrones para el conector MIDI OUT (Función XFER a MIDI) 90
- Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET) 90

Añadir efectos 91
Activar/desactivar la función Effect (MASTER EFFECT SWITCH) 91
Ruta de la señal de efectos 92
Realizar ajustes de efectos 93
Ajustar parámetros del Multi-efectos 94
Realizar ajustes del Chorus 112
Realizar ajustes de la Reverb 113
Cómo cambiarán los efectos durante la reproducción de un patrón 113

Conectar patrones para crear una canción (Modo Song) 114
Reproducir una canción 114
Seleccionar una canción para reproducir 114
Enmudecer una parte (Track Mute) 114
Configurar el Tempo de una canción 115
Crear una canción 115
Guardar una canción 115
Editar ajustes de canciones 116
Editar el nombre de la canción 116
Reproducción repetida de canciones 116
Funciones adecuadas para la edición de canciones (Song Utility) 116
Eliminar pasos no deseados (SONG STEP DELETE) 116
Insertar un paso (SONG STEP INSERT) 116
Copiar una canción (SONG COPY) 117
Inicializar los parámetros de una canción (SONG INIT) 117
Eliminar una canción de usuario (Función SONG REMOVE) 118
Recuperar los ajustes de fábrica (Función FACTORY RESET) 118

Usar la unidad de disquette 119
Reproducción de un archivo SMF 119
Funciones relacionadas con el disquette (Disk Utility) 119
Cargar un archivo del disco a la unidad RS-70 (Función Load) 119
Cargar datos SMF 120
Preparar un disquette para su uso con la unidad RS-70 (Función Format) 121
Crear un disquette duplicado (Función Backup) 122
Modificar el nombre del disquette (Cambiar la etiqueta del volumen) 122
Eliminar datos no deseados (Función Delete File) 122
Renombrar un archivo (Función Rename) 123
Comprobar el espacio restante en el disquette (Función Disk Information) 123

Ajustes comunes en todos los modos (System Function) 124
Cómo realizar los ajustes System Function 124
Funciones de los parámetros de Sistema 125
Ajustes comunes a todo el sistema (GENERAL) 125
Ajustes relacionados con el metrónomo (METRONOME) 125
Ajustes relacionados con los controladores (CONTROLLER) 126
Ajustes relacionados con MIDI y USB (MIDI&USB) 127
Comprobar el estado de uso de la memoria (MEMORY INFO) 128
Realizar ajustes de afinación para un Patch (PATCH SCALE) 128

Interpretar usando un dispositivo MIDI externo 129
Sobre el MIDI 129
Mensajes MIDI usados por la unidad RS-70 129
Usar la unidad RS-70 para interpretar usando un módulo de sonido MIDI externo..... 130
Conectar la unidad con módulos de sonido MIDI externos 130
Ajuste del canal de transmisión del teclado 131
Interpretar el Generador de Sonido de la unidad RS-70 desde un dispositio MIDI externo 131
Conexión de un dispositivo MIDI externo 131
Ajuste del canal de recepción de Patches 132
Ajustar del interruptor de recepción de cambios de programa 132
Seleccionar los sonidos de la unidad RS-70 desde un dispositivo MIDI externo 132
Usar un controlador MIDI externo para cambiar los sonidos de la unidad RS-70..... 133
Grabar en un secuenciador externo 133
Conexión en un secuenciador externo 133
Ajustes previos a la grabación..... 133
Grabación 134
Escucha de la interpretación grabada 134
Reproducción conjunta con una interpretación grabada 135
Transposición de reproducción de interpretaciones (Master Key Shift) 135
Uso de la unidad RS-70 como un módulo de sonido MIDI/General MIDI2 compatible..... 135
Reproducción de datos musicales MIDI/General MIDI2 135
Sincronizar imágenes con una interpretación de la unidad RS-70 (Función V-LINK) 136
Qué es V-LINK?..... 136
Ejemplos de conexiones 136
Usar V-LINK 136
Funciones V-LINK y mensajes MIDI controlables mediante la unidad RS-70 137
Realizar ajustes V-LINK (Configuración V-LINK)..... 137

Interpretar usando un ordenador 139
Instalación y configuración del controlador (Windows)..... 139
Usuarios de Windows XP 140
Usuarios de Windows 2000 144
Usuarios Windows Me/98..... 147
Ajustes y verificación 148
Especificar el destino de la salida para los datos MIDI 148
Eliminar el contrrolador USB MIDI 150
Instalar y configurar el controlador (Macintosh)..... 151
Instalar el controlador RS-70 152
Ajustes OMS 153
Conexión con cables MIDI 155
Instalación del Software de Edición incluido..... 155

Apéndice 157

Solución de Problemas 158
Mensajes de Error /Mensajes.....164
Lista de Parámetros.....165
Mapa de Implementación MIDI.....169
Especificaciones.....171

Características Principales

Una ámplia gama de nuevos sonidos de alta calidad

Se ha prestado especial atención a la hora de diseñar los sonidos más importantes de un teclado para interpretaciones en directo, como piano, órgano, cuerdas, y metales. Además, se han incluido los sonidos más actuales.
Se ha dado un énfasis especial en sonidos importantes para la producción musical, como guitarra, bajo y batería, así como a gran variedad de sonidos analógicos.
La unidad también es compatible con partituras General MIDI to General MIDI /General MIDI 2 con sonidos de alta calidad.

Edición de sonidos rápida y fácil

Para editar sonidos (Patches) de la unidad RS-70, simplemente elija entre la gran variedad de "**sonidos**" (sonidos instrumentales pre programados en la unidad) y edítelos. La edición es sencilla, permite ajustar el brillo del sonido (filtro), su ataque y atenuación, su modulación (LFO), y los efectos o superponer dos sonidos para crear un sonido de mayor riqueza.

Característica "Quick Secuencer" para un manejo sencillo

La función integrada **QUICK SEQ** (quick sequencer) basada en los Loops, está diseñada para una manipulación intuitiva. Es posible crear canciones o arreglos simplemente superponiendo frases a medida que las piensa. No hay necesidad de estar al corriente de los ajustes MIDI - la creación de canciones resulta rápida y con menor tensión creativa. Los patrones que usted cree pueden unirse para crear una canción.
Para aquellos usuarios que no tengan experiencia en el manejo de equipos MIDI — así como para expertos — la unidad RS-70 es la forma ideal de capturar sus ideas musicales.

Numerosos patrones de ritmo y plantillas de frases

El secuenciador Loop contiene variedad de patrones de ritmo que abarcan estilos como R&B, hip-hop, jazz, rock, y techno. Además, la función "**phrase template**" facilita la producción de frases y las técnicas de interpretación típicas de cada sonido, simplemente pulsando una tecla. Si usa estas dos características conjuntamente, puede producir música de un modo incluso más eficiente.

Conector USB para conectar su PC

El panel posterior consta de un conector USB para la conexión directa con su ordenador. Es posible empezar a usar immediatamente el software de edición de sonido incluido en su secuenciador o su software de edición disponible comercialmente, sin necesidad de usar uninterfaz USB-MIDI.

Función Multi-chord Memory

La función Chord Memory le permite interpretar un acorde pulsando una tecla. Es posible regisrar distintas especies de acorde a cada tecla, para recuperar múltiples acordes.
La unidad tiene registradas como Presets, varias progresiones de acordes típicos de canciones. Si utiliza esta función en conjunción con la característica Quick Sequencer, podrá crear fácilmente patrones con sus progresiones de acordes favoritas.

Función V-LINK

V-LINK (V-LINK) es una función que permite la reproducción de material de video y de audio. Si utiliza equipos de video compatibles con V-LINK, es posible vincular efectos visuales a una interpretación para que formen parte de los elementos expresivos de esta. Si conecta la unidad RS-70 con el módulo Edirol DV-7PR o V-4, podrá cambiar las imágenes en sincronía con la música o usar los conmutadores y la palanca Pitch Bend/Modulation de la unidad RS-70 para controlar el brillo, el color o la velocidad de reproducción de las imágenes.

Compacto y fácil de llevar

La unidad RS-70 es compacta, ligera y fácil de llevar. Es un instrumento con grandes sonidos y una funcionalidad de nivel profesional, que usted podrá trasladar fácilmente de su habitación al estudio y al escenario.

Editor de sonido dedicado incluido

La unidad incluye el programa de edición de sonido dedicado "**RS Editor**" (versión para Mac y Windows versions en un CD-ROM híbrido), permitiéndole usar su ordenador para crear sonidos y realizar arreglos rápida y fácilmente.

Controlador D Beam

El **Controlador D Beam** le proporciona control sobre una gran variedad de efectos, simplemente moviendo su mano. En conjunción con el elemento visual, pueden resultar un elemento añadido muy impactante en una interpretación en directo.

General MIDI

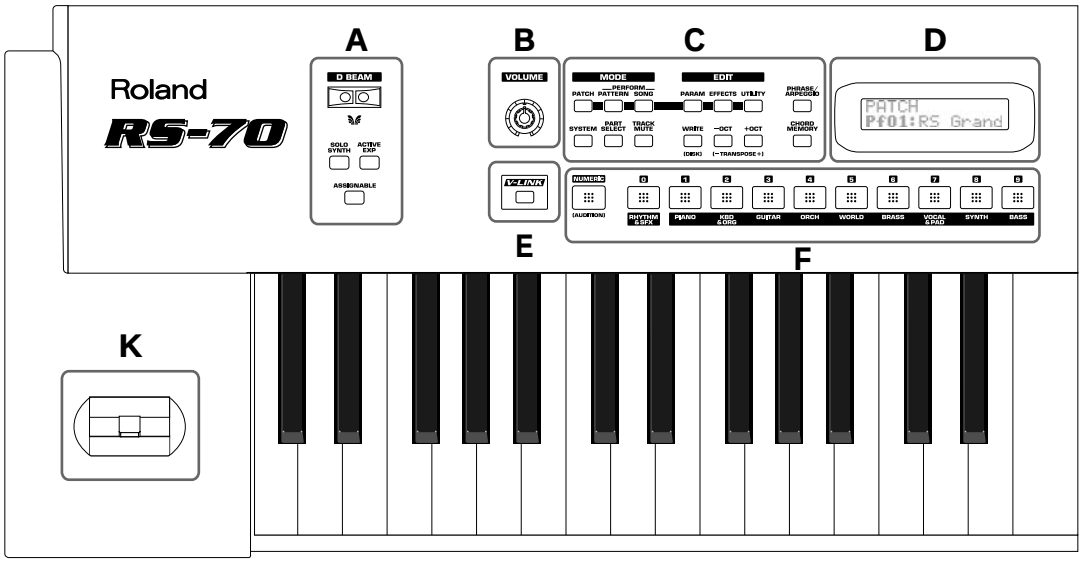
General MIDI es un protocolo de funcionamiento que pretende proporcionar una forma de superar las limitaciones de los diferentes diseños de instrumentos, estandarizando las capacidades de generación de sonido de los dispositivos MIDI. Los dispositivos y archivos musicales compatibles con el estándar General MIDI se distinguen por el logo General MIDI (GENERAL midi). Los archivos musicales con este logo, pueden ser reproducidos usando cualquier dispositivo generador de sonido compatible con General MIDI, obteniendo esencialmente la misma interpretación musical.

General MIDI 2

El áltamente compatible General MIDI 2 (GENERAL midi2) recoje las funciones no incluidas en el original General MIDI, ofreciendo capacidades expresivas potenciadas e incluso mayor compatibilidad. Aspectos no contemplados en el original General MIDI tales como, modos de edición de sonidos, modos de manipulación de efectos han sido ahora definidos con precisión. Además, se han ampliado los sonidos disponibles. Los generadores de sonido de General MIDI 2 son capaces de reproducir archivos musicales con el logo General MIDI o General MIDI 2.
En algunos casos, la forma convencional de General MIDI, que no incluye las nuevas actualizaciones, se conoce como "General MIDI 1" para distinguirla de General MIDI 2.

Descripción del Panel

Panel Frontal



A

CONTROLADOR D BEAM

Permite aplicar gran variedad de efectos a patrones y patches, simplemente moviendo su mano (Pág. 35).

Botón [SOLO SYNTH] (Solo Synthesizer)

Permite generar pasages de sonido que simulan una interpretación rápida del teclado.

Botón [ACTIVE EXPRESS] (Active Expression)

Le permite usar el controlador D Beam controller para controlar la característica Active Expression.

Botón [ASSIGNABLE]

Le permite asignar la función desada al controlador D Beam (Pág. 37).

B

Conmutador [VOLUME]

Ajuste del volumen total de salida por los jacks OUTPUT y PHONES (Pág. 18).

C

Sección MODE

Botón [PATCH]

Selecciona el modo Patch en la unidad RS-70 (Pág. 53).

Botón [PATTERN]

Selecciona el modo Pattern de la unidad RS-70 (Pág. 53).

Botón [SONG]

Selecciona el modo Song de la unidad RS-70 (Pág. 53).

Sección EDIT

Botón [PARAM] (Parámetro)

Este botón permite el acceso a los sonidos o a los ajustes de interpretación (parámetros). Los ajustes a los que da acceso dependerán del modo o estado seleccionado (Patch/Pattern/Song).

Botón [EFFECTS]

Este botón activa/desactiva efectos (reverb, chorus, MFX), y permite el acceso a ajustes relacionados con los efectos.

Botón [UTILITY]

En modo Patch/Pattern/Song, este botón permite el aceso a varias funciones de utilidades, como el copiado de datos o la inicialización de ajuses de generador de sonido.

Otros

Botón [SYSTEM]

Este botón accede a los ajustes globales de la unidad RS-70, como la afinación, el contraste de la pantalla y la recepción de mensajes MIDI.

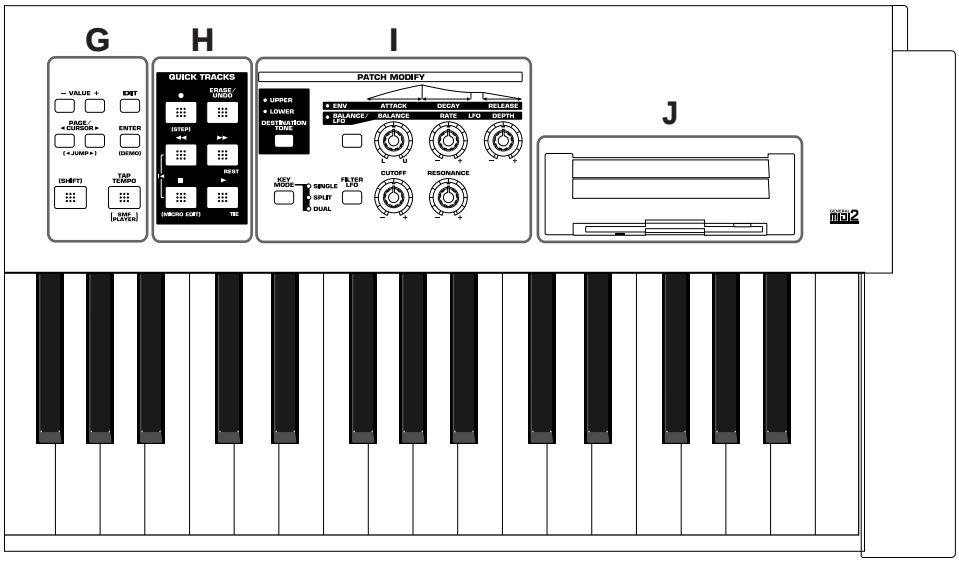
Botón [PART SELECT]

Cuando este botón está encendido, habilita el uso de los botones de acceso directo para seleccionar una parte a editar o a interpretar en el teclado (Pág. 54).

Botón [TRACK MUTE]

Cuando el botón está encendido, habilita el uso de los botones de acceso directo para enmudecer (silenciar) partes individuales de datos musicales que estén en reproducción. (Pág. 67).

* *Es posible reproducir una parte manualmente incluso si esta está enmudecida.*



Botón [WRITE] / [DISK]

WRITE: Guardar ajustes patch/pattern/song o ajustes de sistema.

DISK: Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa este botón, podrá realizar ajustes relatvos al disquette (Pág. 1199).

Botón [-/+OCT] (Octave Shift) / [-/+TRANSPOSE] (Transpose)

- /+OCT: Estos botones ajustan la afinación del teclado en pasos de octava (máximo +/-3 octavas) (Pág. 34).

- /+TRANSPOSE: Si pulsa cualquiera de estos botones, mientras mantiene pulsado [SHIFT] le permite realizar una transposición del teclado en pasos de semitono (-5–+6) (Pág. 35).

Botón [PHRASE/ARPEGGIO]

Activa/desactiva la funciíon Phrase/Arpeggio. Para realizar ajustes para la phrase/arpeggio, pulse este botón para que se encienda y luego pulse [PARAM] (Pág. 27).

Botón [CHORD MEMORY]

Activa/desactiva la función Chord Memory. Para realizar ajustes para la función Chord Memory, pulse este botón para que se encienda y luego pulse [PARAM] (Pág. 28).

D

PANTALLA

Muestra información sobre la operación que usted está realizando.

E

Botón [V-LINK]

Activa/desactiva V-LINK (Pág. 136).

F

Botón [NUMERIC] / [AUDITION]

NUMERIC: Cuando este botón está encendido, los botones Direct Access funcionan como un teclado numérico. Esto le permite introducir directamente o especificar un valor numérico para el icono en pantalla (Número de Patch o parámetro).

AUDITION: Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando este botón, es posible realizar una preescucha de una frase del Patch que esté seleccionado (Pág. 26).

[0]–[9] (Botones DIRECT ACCESS)

En modo Patch, use estos botones para cambiar entre las categorías de sonido impresas en el panel (Pág .24). En modo Pattern mode use estos botones para seleccionar directamente un patrón para su interpretación especificando el dígito inferior del número de patrón (pág. 66). Sin embargo, si los botones [NUMERIC], [PART SELECT], o [TRACK MUTE] están encendidos, los botones [0]–[9]cambiarán a la función correspondiente.

G

Botones [VALUE -/+]

Use estos botones para cambiar el número de un icono (Patch, patrón, varios parámetros, etc.) en la pantalla, o para aumentar o disminuir un valor. Mientras mantenga pulsados en primer lugar estos botones y luego pulse el otro botón, el valor cambiará a mayor velocidad. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras use estos botones, el valor cambiará en pasos mayores.

Botones PAGE/CURSOR [◄]/[►] / JUMP [◄]/[►]

PAGE/CURSOR: Use estos botones para mover entre páginas o el cursor (Pág. 53).

JUMP: En páginas agrupadas, es posible mantener pulsado [SHIFT] y usar este botón para desplazarse entre grupos (Pág. 53).

Mientras mantenga pulsado uno de estos botones y pulse el otro, la página o el cursor se desplazará a mayor velocidad.

Botón [EXIT]

Pulse este botón para volver a la pantalla principal de un modo, o para cancelar la operación en curso.

Botón [ENTER]

Use este botón para finalizar un valor o para ejecutar una operación.

Botón [SHIFT]

Manteniendo pulsado este botón y pulsando otro botón, podrá acceder a una función secundaria e este botón (función impresa debajo del botón entre corchetes).

Botón [TAP TEMPO] / [SMF PLAYER]

TAP TEMPO: Ajusta el tempo según la velocidad con que pulse consecutivamente este botón. También es posible usar el valor VALUE [-]/[+] para ajustar el tempo si lo desea (Pág. 67).

SMF PLAYER: Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse este botón para seleccionar el modo SMF Player mode (Pág. 47).

H

Sección QUICK SEQ (Quick Sequencer)

* *Los botones en esta sección son válidos generalmente en modo Pattern, modo Song, y modo SMF Player.*

[●] Botón (Recording) / Botón STEP

● : Pulse este botón para iniciar la grabación de patrones o de canciones.

STEP: Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa este botón, entrará en el modo Step Recording (Grabacón por pasos: Pág. 75).

Botón [ERASE/UNDO]

Este botón borra datos grabados o cancela la operación Pattern Edit. Durante la grabación Loop, puede usar este botón para borrar selectivamente datos de audio de modo similar a un lápiz borrador. (Pág. 69). Inmediatamente después de la grabación, pulse este botón para eliminar (undo) la grabación (Pág. 70). Si pulsa este botón una vez más, la operación Undo será cancelada (Redo).

[◄◄] Botón (Backward)

Pulse este botón para rebobinar patrones o canciones. Si mantiene pulsado este botón mientras pulsa [►►], el patrón o canción se rebobinará más rápidamente. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras pulsa este botón, el valor cambiará en pasos mayores (Pág. 66, Pág. 114).

Pulse este botón mientras mantiene pulsado [■] para volver al inicio del patrón o de la canción.

[►►] Botón (Forward)/ Botón REST

►► : Use este botón para el avance rápido de patrones o canciones. Si mantiene pulsado este botón mientras pulsa [◄◄], el patrón o canción avanzará más rápidamente. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras pulsa este botón, el valor cambiará en pasos mayores (Pág. 66, Pág. 114).

REST: Durante la grabacion por pasos Step Recording, pulse este botón para introducir un silencio (Pág. 76).

[■] Botón (Stop) / Botón MICRO EDIT

■ : Pulse este botón para detener la reproducción del patrón o canción.

MICRO EDIT: Pulse esto para usar la función (Pág. 76).

[►] Botón (Play) / Botón TIE

► : Pulse este botón para iniciar la reproducción del patrón o de la canción.

TIE: Durante la grabación por pasos, pulse este botón para introducir una ligadura (Pág. 76).

I

Sección PATCH MODIFY

Botón [DESTINATION TONE]

Selecciona UPPER o LOWER como el sonido a editar.

Botón Patch Modify select

Selecciona si los tres conmutadores situados a la derechaeditarán el envelope o el balance y LFO.

• Si selecciona Envelope ([ENV] encendido)

Conmutador [ATTACK]

Ajusta la velocidad de ataque del sonido (pág. 32).

Conmutador [DECAY]

Ajusta la velocidad de atenuación del sonido mientras usted continua pulsando la tecla (Pág. 32).

Conmutador [RELEASE]

Ajusta la duración después de que usted retire el dedo de la tecla (Pág. 32).

- **Si selecciona balance/LFO ([BALANCE/LFO] lit)**

Conmutador [BALANCE]

Ajusta el equilibrio de volumen inerior: LOWER y superior: UPPER (Pág. 30).

Conmutador[LFO RATE]

Ajusta el rango del efecto LFO, como el vibrato (Pág. 31).

Conmutador [LFO DEPTH]

Ajusta la profundidad del efecto LFO, como vibrato (Pág. 31).

Botón [KEY MODE]

Cambia los modos del teclado (Pág. 55).

Botón [FILTER LFO]

Determina si LFO cambiará el filtro de la frecuencia de corte (ON), o la afinación (OFF) (Pág. 31).

Conmutador [CUTOFF]

Cambia el valor de la frecuencia de corte del sonido (Pág. 33).

Conmutador [RESONANCE]

Cambia el valor de la resonancia del sonido (Pág. 33).

J

Unidad de disquette

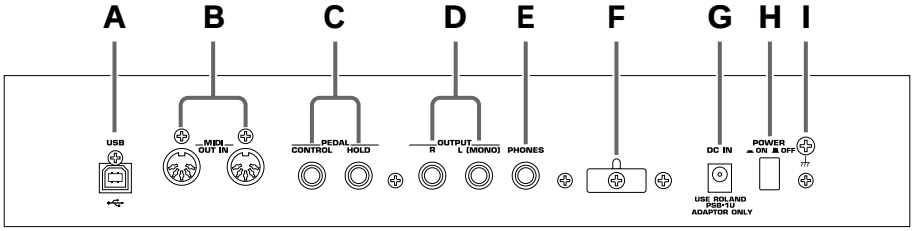
La unidad permite el uso de disquettes 3.5" 2DD/2HD. Para retirar el disco, pulse el botón Eject situado a la derecha de la unidad de disquette.

K

Palanca Pitch bend/Modulation

Le pertmite controlar la afinación o aplicar vibrato. (Pág. 33).

Panel Posterior



A

Conector USB

Este conector le permite usar un cable USB para conectar su ordenador a la unidad RS-70 (Pág. 139).

B

Conectores MIDI (IN, OUT)

Estos conectores pueden conectarse con otros dispositivos MICI para recibir y transmitir mensajes MIDI (Pág. 129). Utilice cables MIDIU (de venta por separado, para realizar las conexiones.

IN: Los mensajes MIDI de un dispositivo externo se reciben en este conector.

OUT: Los mensajes MIDI se transmiten desde este conector a un dispositivo externo.

C

Jacks PEDAL

CONTROL:

Un pedal de expresión opcional (como el pedal EV- 5), pedal de disparo (opcional DP-2 o DP-6), o pedalera (opcional BOSS FS-5U) puede conectarse a este jack. (Pág. 17).

HOLD:

An optional pedal switch (como el pedal DP-2 o DP-6) o la pedalera de control (opcional BOSS FS-5U) puede conectarse a este jack para usarse como pedal de sustain (Pág. 17).

D

Jacks OUTPUT

Estos jacks realizan la salida de señales de audio estéreo (L/R) a su amplificador. Para una salina monofónica, utilice el jack L.

E

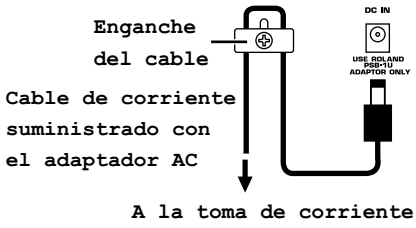
Jack PHONES

Este jack permite la conexión de auriculares (de venta por separado) (Pág. 17).

F

Enganche para el cable

Para evitar la pérdida inesperada de corriente en su unidad (en caso de una desconexión accidental del cable), y evitar aplicar un estrés inadecuado al jack DC IN, utilice el enganche para sujetar el cable de corriente tal como se muestra en la figura.



G

Jack DC IN

Conecte aquí el adaptador AC (Pág. 17).

Asegúrese de usar solo el adaptador de corriente suministrado.

H

Interruptor POWER

Este interruptor enciende/apaga la unidad (Pág. 18).

I

Toma de Tierra

En algunos casos, según el entorno en que la unidad esté instalada, la superfície del panel puede tener un tacto granulado o tosco. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal totalmente inofensiva. Sin embargo, si esto le supone un problema, conecte la terminal de la toma de tierra (ver figura) a una toma de masa externa. Cuando la unidad tenga masa, puede producirse un ligero zumbido, según las características de su instalación. Si no está seguro del método de conexión, contacte con el Servicio Técnico Roland más próximo, o con un Distribuidor autorizado Roland, de los que aparecen en la página "Información".

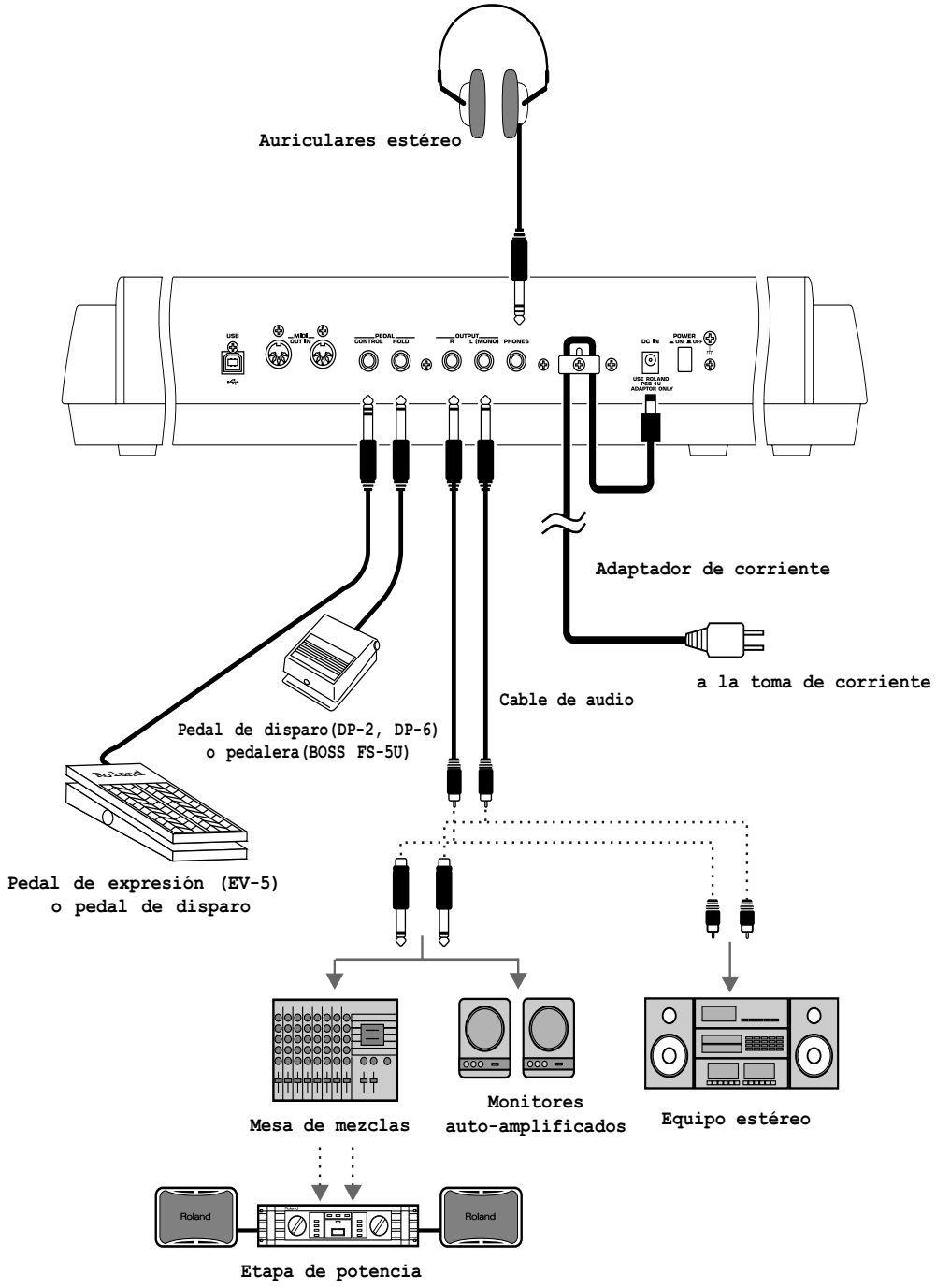
Lugares inadecuados para la conexión de la toma de tierra.

- Tuberías de agua (pueden provocar shock eléctrico)
- Tuberías de gas (pueden provocar fuego o explosiones)
- Línea telefónica o pararayos (puede resultar peligroso en caso de tormenta eléctrica)

Realizar Preparativos

Conectar la unidad RS-70 con dispositivos externos

La unidad RS-70 no incluye amplificador ni altavoces. Para escuchar sonido, necesitará conectarla a un sistema de monitoraje autoamplificado, a una mesa de mexclas conectada a unos altavoces, a un sistema estéreo, o a unos auriculares. Conecte la unidad RS-70 del siguiente modo cuando la use como dispositivo independiente.



1. Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de que todos los dispositivos estén apagados.
2. Conecte el adaptador de corriente suministrado a la unidad RS-70. Luego conecte el otro extremo a la toma de corriente.

NOTE

- Para evitar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros dispositivos, siempre baje el volumen y apague todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.
- Para evitar la pérdida inesperada de alimentación en su unidad (en caso de una desconexión accidental), y para evitar que el jack del adaptador de corriente sufra un estrés innecesario, fije el cable de alimentación mediante el enganche tal como se muestra en la figura.
- Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; de venta por separado).Conectando cualquier otro pedal de expresión, se arriesga a causar un mal funcionamiento y/o daños a la unidad.d
- Los cables de audio, cables MIDI y los auriculares estéreo no están incluidos con la unidad. Necesitará adquirirlos.

MEMO

- Para sacar el máximo rendimiento de la unidad RS-70, recomendamos usar un amplificador o un sistema de altavoces estéreo. (Si usa un sistema mono, asegúrese de conectar la unidad mediante el jack OUTPUT L MONO).
- El jack CONTROL PEDAL puede usarse también para conectar pedales de disparo.

3. Conecte la unidad RS-70 y los dispositivos externos como se muestra en la figura.

   Use cables de audio para conectar equipos de audio como un amplificador o altavoces. Si está usando auriculares, conéctelos en el jack PHONES. Conecte los pedales de disparo o de expresión según convenga.

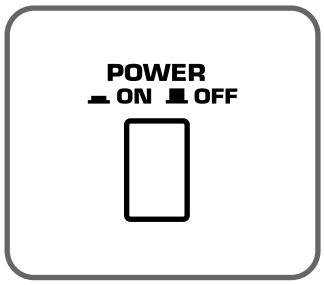
Si desea más información a cerca del procedimiento de conexión de otros dispositivos, consulte: :
Uso de la unidad RS-70 para reproducir un módulo de sonido MIDI externo (Pág. 130)
Reproducir el generador de sonido externo de la unidad RS-70 desde un dispositivo MIDI externo (Pág. 131)
Grabación a un secuenciador externo (Pág. 133)

Encendido/apagado de la unidad

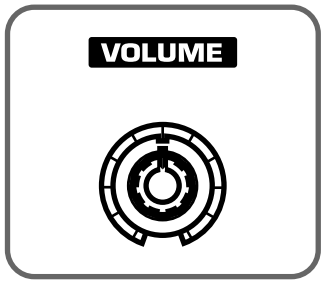
Encendido de la unidad

1. Antes de encender la unidad RS-70, compruebe los siguientes puntos:
   - Están conectados correctamente todos los dispositivos?
   - Están bajados al mínimo los controles de volumen de la unidad RS-70 y de cualquier otro equipo conectado a esta?
   - Está conectado correctamente el adaptador de corriente a la unidad RS-70?

2. Para encender la unidad, pulse el interruptor de encendido en el panel posterior de la unidad RS-70.



3. Encienda los dispositivos de audio conectados.
4. Interprete en el teclado de la unidad RS-70 y aumente gradualmente los controles de volumen de la unidad RS-70, o los dispositivos de audio conectados a un nivel adecuado.



NOTE
Una vez las conexiones se han completado (Pág. 17), encienda los dispositivos en el orden especificado. Encendiendo los dispositivos en el orden equivocado, se arriesga a causar un mal funcionamiento y/o daños en altavoces y otros dispositovos.

NOTE
Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo de tiempo (unos segundos) después del encendido, para que la unidad esté totalmente operativa.

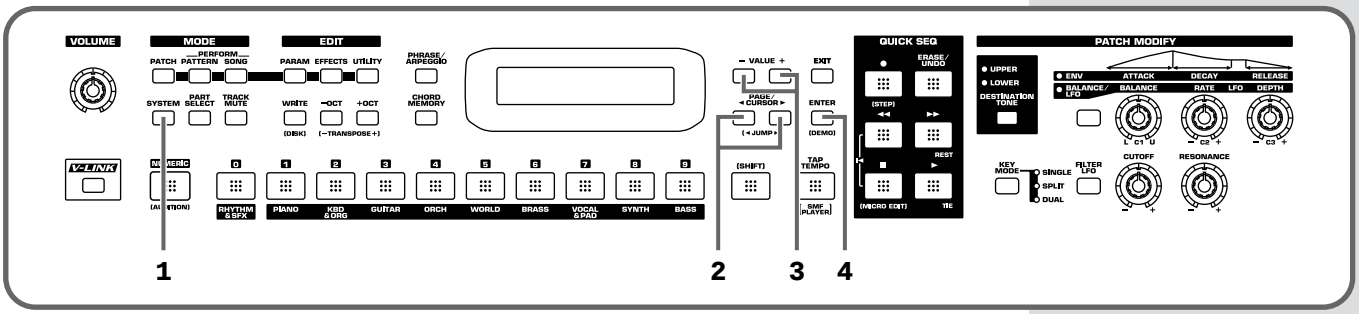
NOTE
Suba el volumen de la unidad RS-70 cuidadosamente. Un volumen excesico puede causar daños a su oido, a los dispositivos de audio conectados, y molestar a los vecinos.

Apagado de la unidad

1. Antes de apagar la unidad, asegúrese de los siguientes puntos:
   - Están los controles de volumen de la unidad RS-70 y del resto de dispositivos, en su nivel mínimo?
   - Ha guardado los sonidos u otros datos que haya creado? (Pág. 59, Pág. 64, Pág. 82, Pág. 115.)
2. Apague todos los dispositivos de audio conectados.
3. Apague la unidad RS-70.

Ajuste del contraste de la pantalla (LCD CONTRAST)

Los caracteres en la pantalla pueden resultar difíciles de distinguir inmediatamente después del encendido de la unidad, o después de un uso prolongado; Esto puede ser debido a la ubicación de lapantalla. Los pasos siguientes le permitirán ajustar el contraste de la pantalla.



1. Pulse [SYSTEM] para que se encienda.
2. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “LCD Contrast.”

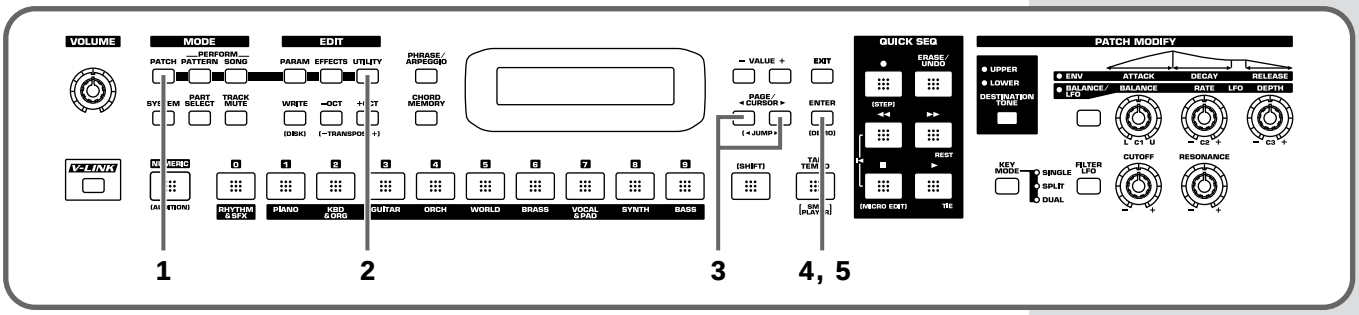
3. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el valor (1–8).

MEMO

El ajuste de la pantalla LCD CONTRAST se almacena automáticamente, y se conserva incluso al apagar la unidad.

Recuperar los valores de fábrica (Función Factory Reset)

Esta operación restablece todos los datos de la unidad RS-70 a sus valores originales de fábrica (**Factory Reset**).



NOTE

Asegúrese de no apagar la unidad mientras esté realizando la operación Factory Reset. Apagar la unidad o interrumpir la operación mientras se estén escribiendo datos en la memoria, puede corromper los datos internos de la unidad, y puede no ser posible encender la unidad de nuevo. Si ha confirmado que los datos internos de la unidad se han perdido, o si detecta un problema similar, consulte con su distribuidor Roland o con el Servicio Técnico Roland. Sin embargo, tenga en cuenta que Roland no asume ninguna responsabilidad derivada de la pérdida de información.

NOTE

Si hay datos importantes que usted ha creado, almacenados en la memoria interna de la unidad RS-70, sea consciente que estos datos se perderán cuando realice la operación Factory Reset. Si desea conservar los datos existentes, guárdelos en un disquette (Pág. 120).

1. Pulse [PATCH] para que este se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Pulse [UTILITY] para que se encienda.
3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "5:FACTORY RESET".

```
UTIL MENU          [ENT]
5:FACTORY RESET
```

4. Pulse [ENTER].

```
FACTORY RESET?  [ENT]
    Are you sure?
```

5. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar la operación Factory Reset.

MEMO

Pulse [EXIT] para cancelar la operación Factory Reset.

NOTE

La operación Factory Reset requiere varios minutos.

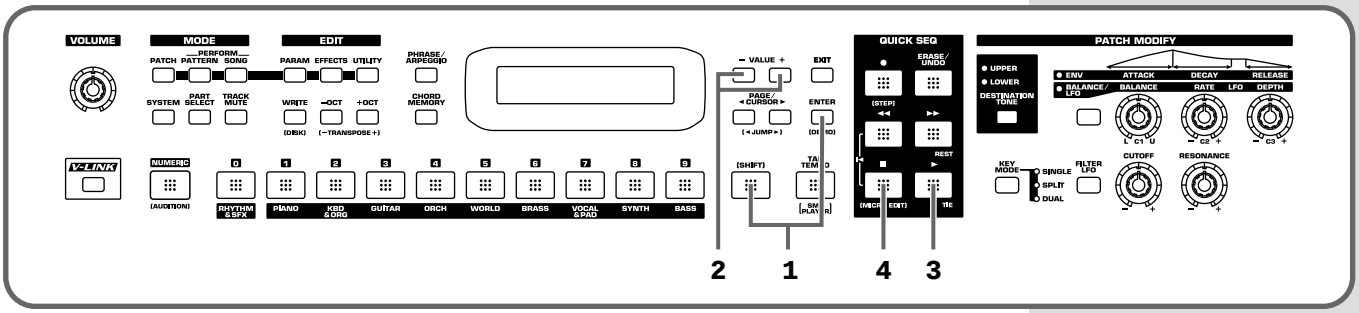
Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación Factory Reset se habrá completado.

MEMO

Es posible realizar la operación Factory Reset, en modo Patch, desde las funciones Utility del modo Pattern o del modo Song (Pág. 90. Pág, 118).

Escuchar las canciones de demostración

La unidad RS-70 contiene canciones de demostración.
Esta sección explica el procedimiento para escuchar las canciones de demostración y experimentar los fantásticos sonidos y efectos de la unidad RS-70.



1. Pulse [ENTER] mientras mantiene pulsado [SHIFT].

2. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la canción que desee escuchar.

   Si desea escuchar todas las canciones en orden, seleccione "All Songs".

3. Pulse [►] para iniciar la reproducción de la Canción Demostración.

   La canción seleccionada se reproducirá repetidamente.
   Cuando seleccione "All Songs", se reproducirá repetidamente la selección completa de canciones.

4. Pulse [■] para detener la reproducción.

   Para que el teclado vuelva al modo Performance, pulse [EXIT].

NOTE

Durante la reproducción de las canciones demostración, interpretar en el teclado no producirá sonido.

NOTE

- Los cambios que haya realizado en los ajustes y no haya guardado, se perderán cuando inicie la función Demo Play. Ejecute el procedimiento Write para guardar los datos antes de escuchar las canciones demostración (Pág. 59, pág. 64, pág, 82).
- Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material con fines que no sean privados es una violación de la ley.
- Ningún dato de interpretación musical saldrá por la salida MIDI OUT.

Lista de canciones demostración

La unidad RS-70 incluye 3 canciones demostración.

Crystal Vision / Adrian Scott
© Roland Corporation

TightCraker / Ken Suzuki
© Roland Corporation

Relax Me / Scott Wilkie
© 2003 Scott Wilkie Media (ASCAP)

Memo

Inicio Rápido

Prueba de sonidos

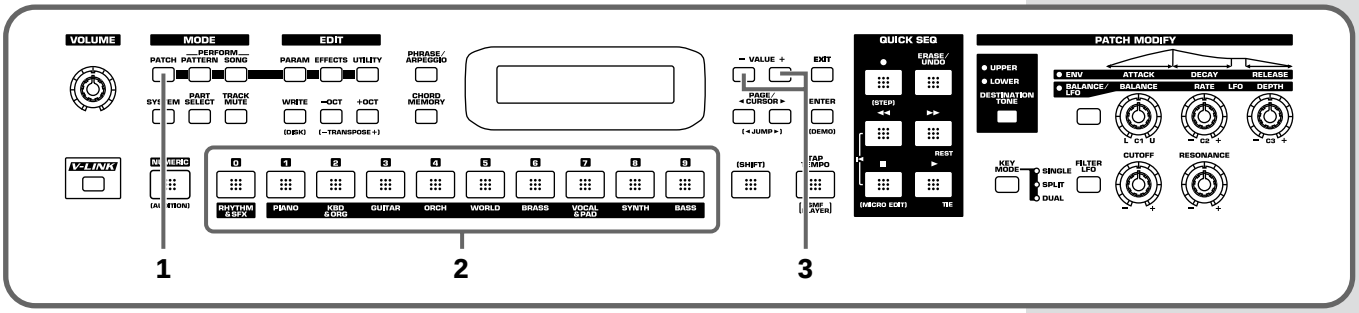
Seleccionar un Patch

En la unidad RS-70, los sonidos que utilice para la interpretación normal se denominan **Patches**. Un Patch es comparáble a un instrumento interpretado por un miembro de una orquesta. Cada Patch consiste en dos sonidos: "**upper tone**" y "**lower tone**". Es posible asignar ambos sonidos a su propia región en el teclado (Pág. 55), y realizar ajustes independientes para cada sonido (Pág. 57).

■ Seleccionar Paches por categorías

La unidad RS-70 le permite seleccionar rápidamente y recuperar un Patch especificando el tipo de Patch. Todos los Patches están organizados en diez grupos.

Botón	Grupo	Categoría		Contenido
[1]	PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano acústico
		EP	EL.PIANO	Piano eléctrico
[2]	KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Otros teclados (Clav, Harpsichord, etc.)
		BEL	BELL	Campana, Pad campana
		MLT	MALLET	Mazo
		ORG	ORGAN	Órgano eéctrico y de iglésia
		ACD	ACCORDION	Acordeón
		HRM	HARMONICA	Armónica, Calvicordio de Blues
[3]	GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitarra acústica
		EGT	EL.GUITAR	Guitarra eléctrica
		DGT	DIST.GUITAR	Guitarra distorsionada
[4]	ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cuerdas
		ORC	ORCHESTRA	Conjunto de orquesta
		HIT	HIT&STAB	Golpe orquestal
		WND	WIND	Viendos (Oboe, Clarinete, etc.)
		FLT	FLUTE	Flauta, Piccolo
[5]	WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Percusion (clavicordio, etc.)
		ETH	ETHNIC	Étnicos variados
		FRT	FRETTED	Instrumentos con trastes (Mandolina, etc.)
[6]	BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Metales acústicos
		SBR	SYNTH.BRASS	Metales sintetizados
		SAX	SAX	Saxofón
[7]	VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Sintetizador de Pads brillante
		SPD	SOFT PAD	Sintetizador de Pads suave
		VOX	VOX	Vox, Coro
[8]	SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Sintetizador solista intenso
		SLD	SOFT LEAD	Sintetizador solista suave
		TEK	TECHNO SYNTH	Sintetizador Techno
		PLS	PULSATING	Sintetizador de pulsación
		FX	SYNTH FX	Efectos de Sintetizador (ruidos, etc)
		SYN	OTHER SYNTH	Sintetizador polifónico
[9]	BASS (Bs)	BS	BASS	Metales acústicos y eléctricos
		SBS	SYNTH.BASS	Bajo sintetizados
[0]	RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Kit de ritmo
		PRC	PERCUSSION	Percusión
		SFX	SOUND FX	Efectos de sonido
		BTS	BEAT&GROOVE	Beat y Groove
		CMB	COMBINATION	Otros Patches que usan la función Split y Layer



1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.
2. Use [0]–[9] para especificar la categoría del Patch que desee seleccionar.
3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar sonidos dentro del grupo de la categoría.

Seleccionar sonidos por categorías

En modo Patch, los botones Direct Access [0]–[9] actúan como **botones de selección de categorías**. Debido a que la unidad retendrá en memoria los Pacthes que usted selecciona para [0]–[9] (cada categoría) incluso al apagar la unidad, es posible seleccionar diez Patches favoritos del panel y recuperarlos instantáneamente, simplemente pulsando [0]–[9].

MEMO

Los Kits de ritmo están incluidos en [0] (Pág. 26).

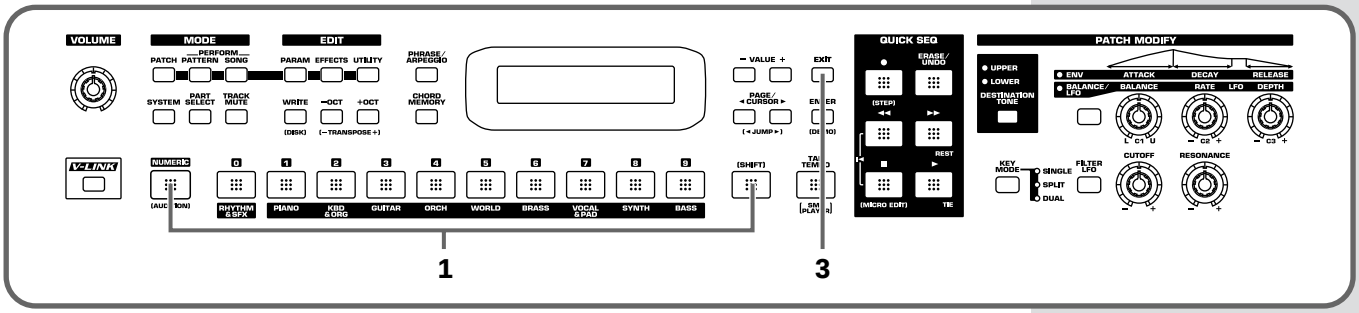
MEMO

Es posible activar el teclado [NUMERIC] y usar las teclas numéricas [0]–[9] para introducir un número de Patch directamente. Pulse [ENTER] para seleccionar el número (Pág. 54).

Consulte la "**Lista de Patches**" en la "**Guía de Sonidos**"a parte.

■ Seleccionar Patches mientras escucha frases (Función Patch Audition)

Sin interpretar en el teclado, es posible escuchar los sonidos usando frases que han sido preprogramadas para ser adecuadas para adaptarse a casa Patch.



1. Mientras mantien pulsado [SHIFT], pulse [NUMERIC].

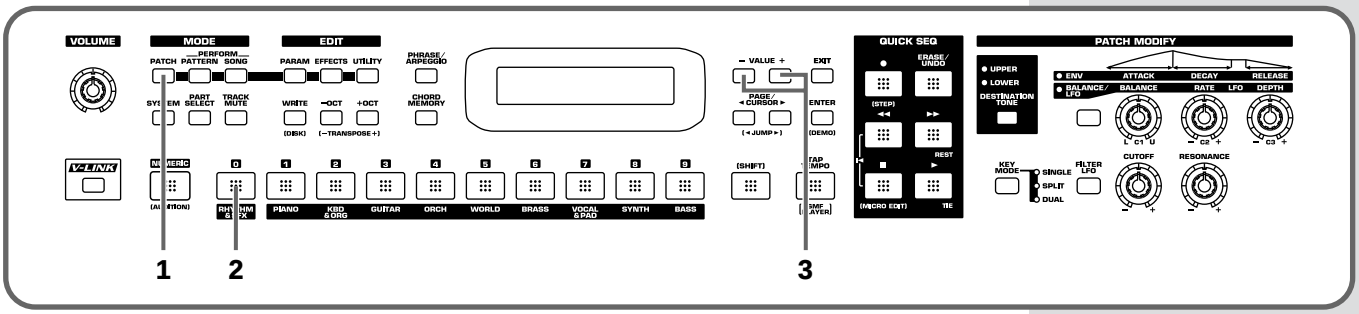
   El Patch seleccionado empezará a sonar.

2. Seleccione Patches como se describe en **Seleccionar Patches por categorías (Pág. 24)**.

3. Pulse [EXIT] para detener la escucha del Patch.

Seleccionar un Kit de Ritmo

La unidad RS-70 proporciona kits de ritmo que le permiten interpretar diferentes instrumentos de percusión o efectos especiales desde cada tecla.



1. Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.

2. Pulse [0] para seleccionar "RHYTHM & SFX".

3. Use VALUE [-]/[+] para cambiar entre Kits de Ritmo.

   Existen Pacthes a parte de los Kits de Ritmo en el grupo de la categoría Rhythm & SFX. Los Kits de Ritmo incluyen las palabras: "KIT" o "MENU" en sus nombres.

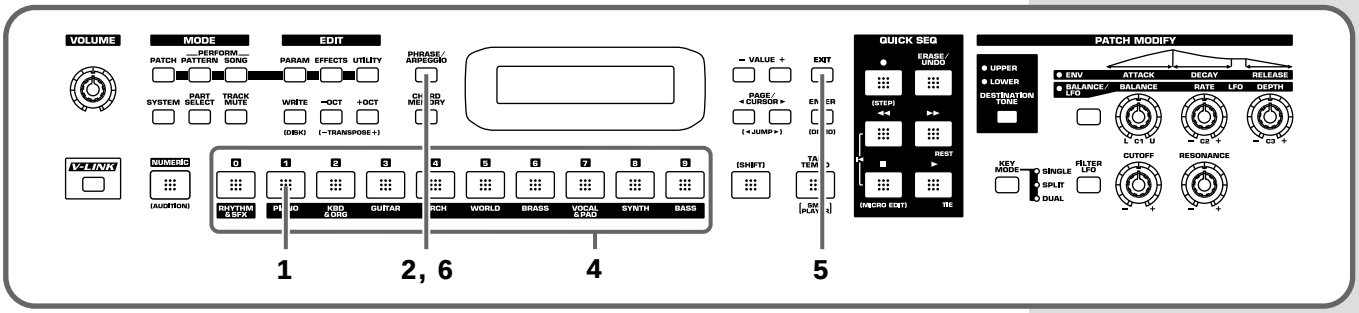
MEMO

Con el botón [0] pulsado, es posible activar [NUMERIC] y usar los botones [0]–[9] para introducir directamente un Kit de Ritmo. Pulse [ENTER] para finalizar el número (Pág. 54).

Consulte "**Lista de Kits de Ritmo**" en la "**Lista de Sonidos**" a parte.

Interpretar Arpegios (Función Phrase/Arpeggio)

Un arpegio es un "acorde roto" en que cada nota aparece por separado. La función **Phrase/Arpeggio** le permite producir un arpegio simplemente mantieniendo pulsado un acorde. Este es un método adecuado para introducir una interpretación en Quick Sequencer. Gracias a que la unidad RS-70 incluye plantillas de arpegio (**arpeggio templates)** utilizables en los diversos sonidos que usted selecione, es posible generar los arpegios adecuados de forma immediata.
También es posible seleccionar una Plantilla de frase (**Phrase Template**) que le permitirá interpretar el arpegio simplemente pulsando una tecla, sin pulsar un acorfe (Pág. 72).



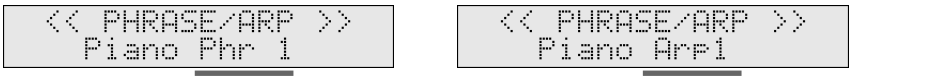
1. En modo Patch, pulse [1] para seleccionar sonidos de piano.
2. Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que este se encienda.

   El instrumento interpretará el arpegio según las notas que usted haya elegido.

■ Cambiar el modo de reproducción de un arpegio

A continuación, intente cambiar el modo en que sonarán los arpegios.
Los ajustes que especifican cómo sonarán los arpegios se denominan: **templates**.
Cambiando entre Templates (plantillas), es posible cambiar el sonido de los arpegios.

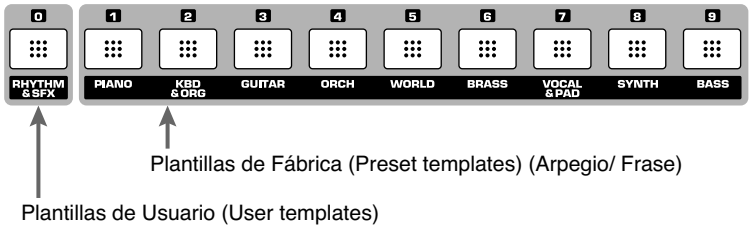
3. Pulse [0]–[9].



Interpretar una frase pulsando una tecla.

Interpretar un arpegio pulsando un acorde.

Cambia a una plantilla de arpegio adecuada para el sonido seleccionado.
Pulsar [0] seleccionará la plantilla de usuario.



Plantillas de Usuario (Pág. 28)

Consulte la "**Lista de Plantillas de Arpegio**" en la "**Guía de Sonidos**".

4. Cuando pulse [EXIT], la función Arpeggio se mantendrá activada y la unidad volverá a la pantalla anterior.

   Si desea seleccionar una plantilla de arpegio una vez más, pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que este se se apague, y luego pulse [PHRASE/ARPEGGIO] una vez más para que se encienda.
   El plantilla de arpegio seleccionada se mantiene en la memoria incluso cuando la unidad está apagada.

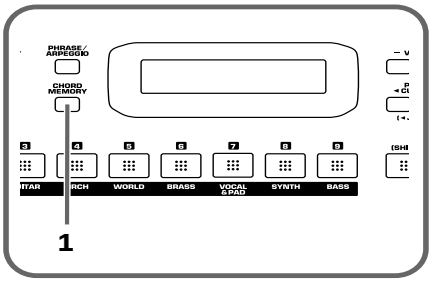
5. Para finalizar la intepretación de arpegios, pulse [PHRASE/ARPEGGIO] una vez más y el indicador se apagarà.

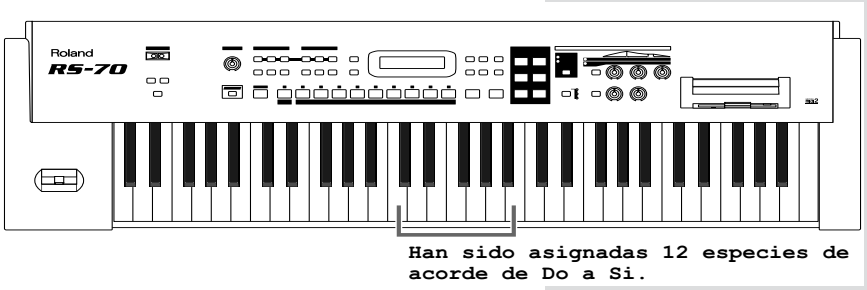
User Template

La plantilla **user template** le permite ajustar los diversos parámetros de plantillas de arpegio a su gusto. La nunidad RS-70 permite almacenar ocho plantillas distintas. Manteniento pulsado [0], use VALUE [-]/[+] para seleccionar el resto de plantillas de usuario que usted haya creado. Para más información sobre cómo realizar plantillas de usuario, consulte **Crear sus propias plantillas de arpegio** (User Templates). (Pág. 70).

Interpretar un acorde pulsando un botón (Función Multi-chord Memory)

Chord Memory es una función que le permite interpretar un acorde simplemente pulsando una tecla en la que la especie del acorde (Chord Form) haya sido registrada. En la unidad RS-70 es posible registrar diversas especies de acorde a cada tecla y guardarlas como kits (**multi-chord memory**) para recuperarlos cuando desee. Usar progresiones típicas de acordes como kits de acordes de usuario es un método apropiado para obtener resultados inmediatos como al introducir música en Quick Sequencer.





1. Pulse [CHORD MEMORY] para que este se encienda.

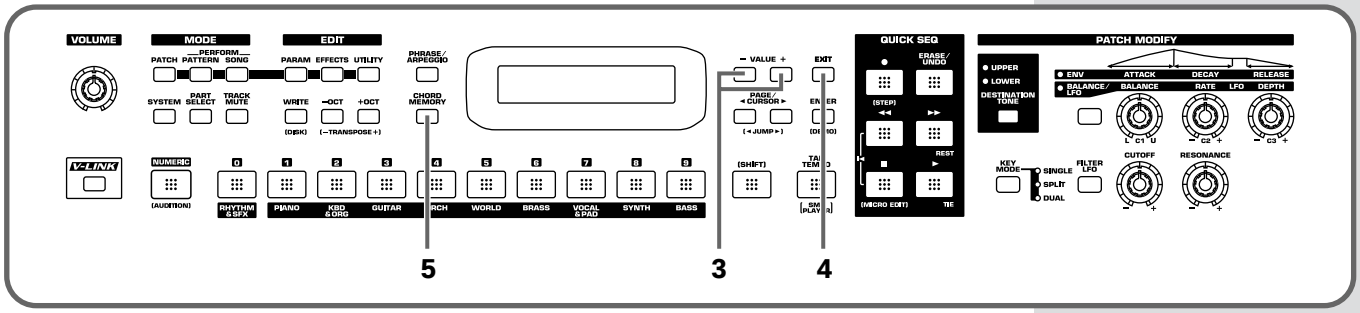
La función Chord Memory function se activará, y el nombre del Kit de acordes aparecerá en pantalla.

2. Interprete en el teclado.

   El acorde de la estructura especificada sonará según el nombre de la nota de la tecla que pulsó.

■ Cambiar entre especies o kits de acordes

Intente cambiar entre especies o Kits de acordes.



3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un Kit de acordes.

El kit de acordes de usuario (user chord set) aparecerá después de los Kits de acordes de fábrica (preset chord sets).

4. Cuando pulse [EXIT], la función Multi-chord Memory permanecerá activada y la unidad volverá a la pantalla anterior.

Si quiere seleccionar un kit de acordes una vez más, pulse [CHORD MEMORY] para que este se apague y luego pulse [CHORD MEMORY] una vez más para que se encienda. El kit de acorde seleccionado permanecerá en la memoria incluso al apagar la unidad.

5. Para desactivar la función Multi-chord Memory function, pulse [CHORD MEMORY] una vez más para que el indicador se apague.

Es posible crear sus propios kits de acordes, guardando acordes que usted haya creado. Para más información, consulte "**Crear un kit de acordes original (Kits de acordes de usuario)"** (Pág. 74).

Consulte la "**Lista de kits Multi-chord Memory**" en la "**Lista de sonidos**" a parte.

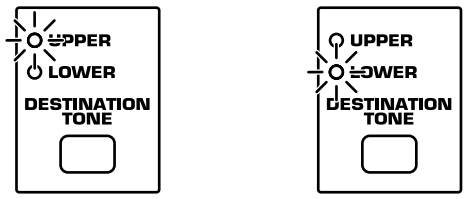
Aplicar varios efectos al sonido

Cambiar el sonido mediante los conmutadores (Patch Modify)

Es posible cambiar el sonido a tiempo real, usando los cinco conmutadores del panel. En la unidad RS-70, cada patch consiste en dos sonidos. **Upper tone** y **Lower tone** (Pág. 50). La forma en que sonarán los sonidos (Single/Split/Dual) se guarda en cada Patch. Es posible cambiar este ajuste mediante [KEY MODE] (Pág. 55).

■ Seleccionar el sonido que desee modificar (DESTINATION TONE)

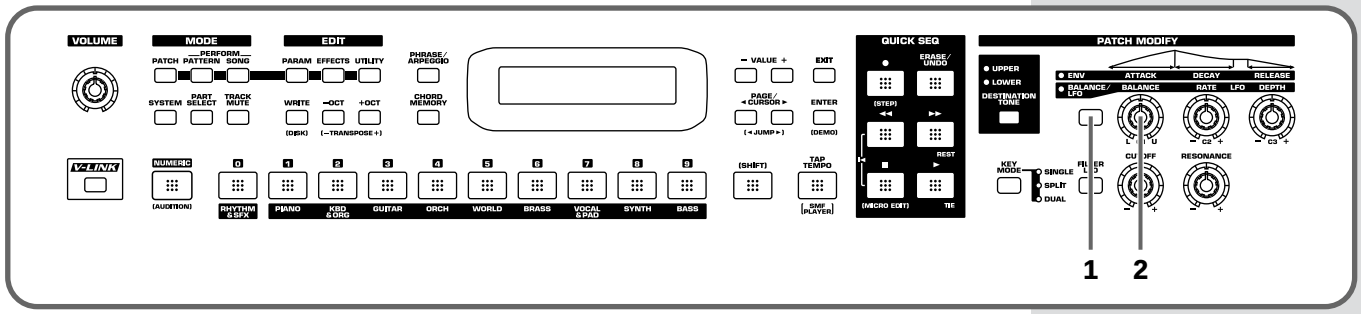
Use el botón [DESTINATION TONE] para especificar si modificará el sonido Upper o Lower.



- UPPER encendido: Sólo se modificará el sonido Upper.
- LOWER encendido: Sólo se modificará el sonido Lower.
- Ambos encendidos: Se modificarán ambos sonidos Upper y Lower.

■ Ajuste del equilibrio de volumen entre 2 sonidos

Es posible usar un conmutador para controlar el equilibrio de volumen entre el sonido Upper y el sonido Lower.



1. Pulse el botón Patch modify select para que [BALANCE/LFO] se encienda.
2. Gire el conmutador [BALANCE].

   Girar este conmutador a la derecha aumenta el volumen del sonido Upper; Girarlo hacia la izquierda aumenta el volumen del sonido Lower.

MEMO

El ajuste Patch Modify aplica modificaciones +/- relativas a los ajustes del sonido original. Según el sonido que seleccione, los cambios en el sonido pueden resultar inapreciables.

MEMO

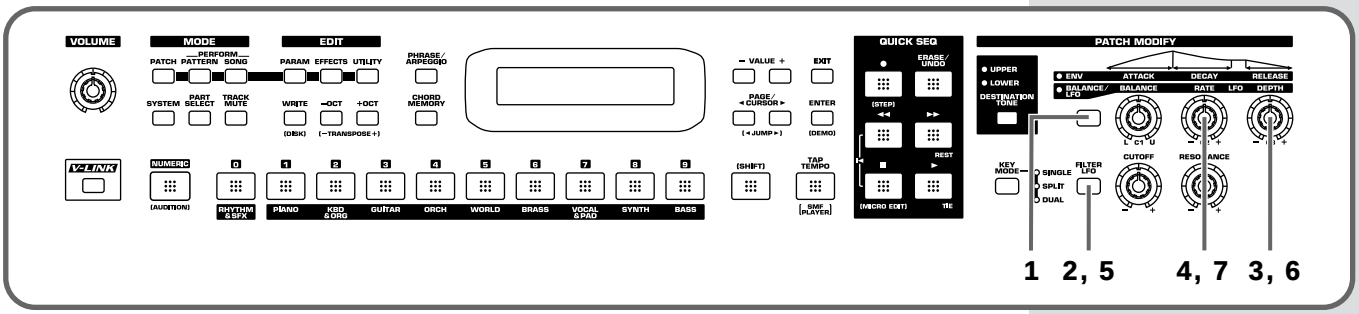
Para un Kit de Ritmo, la función, Patch Modify afecta globalmente al Kit.

MEMO

No es posible cambiar el equilibrio de volumen de los Kits de ritmo.

■ Efectos de Vibrato y Wah (LFO)

El LFO, abreviación de "Oscilador de bajas frecuencias" (low frequency oscillator), realiza cambios en el sonido de forma periódica. Cambiar la afinación mediante el LFO produce un "**efecto de vibrato**", y cambiar la frecuencia de corte del filtro mediante el LFO obtendrá el "**efecto wah**".



1. Pulse el botón Patch modify select para que [BALANCE/LFO] se encienda.
2. Asegúrese de que [FILTER LFO] está desactivado (apagado).

   Cuando [FILTER LFO] está off, los dos conmutadores LFO ajustarán el efecto vibrato.
3. Gire el conmutador [LFO DEPTH].

   Si gira este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumentará la profundidad de las ondulaciones del sonido; Si gira el conmutador hacia la izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj), la ondulación se suavizará y se hará menos profunda.
4. Gire el conmutador [LFO RATE].

   Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta la velocidad del sonido ondulatorio; girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) disminuye la ondulación..
5. Pulse [FILTER LFO] para que este se encienda.

   Cuando [FILTER LFO] esté encendido, ambos conmutadores LFO ajustarán el efecto Wah.
6. Gire el conmutador [LFO DEPTH].

   Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta la profundidad del sonido ondulatorio; girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) la ondulación se suavizará y se hará menos profunda.
7. Gire el conmutador [LFO RATE].

   Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta la velocidad del sonido ondulatorio, y girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) ralentiza la ondulación.

MEMO

Si está activado (lit), pulse [FILTER LFO] una vez más para que se apague.

MEMO

[FILTER LFO] no tiene ningún efecto en un Kit de ritmo.

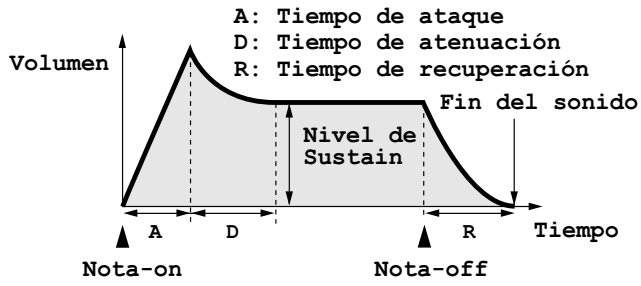
■ Cambiar el volumen del sonido (ENVELOPE)

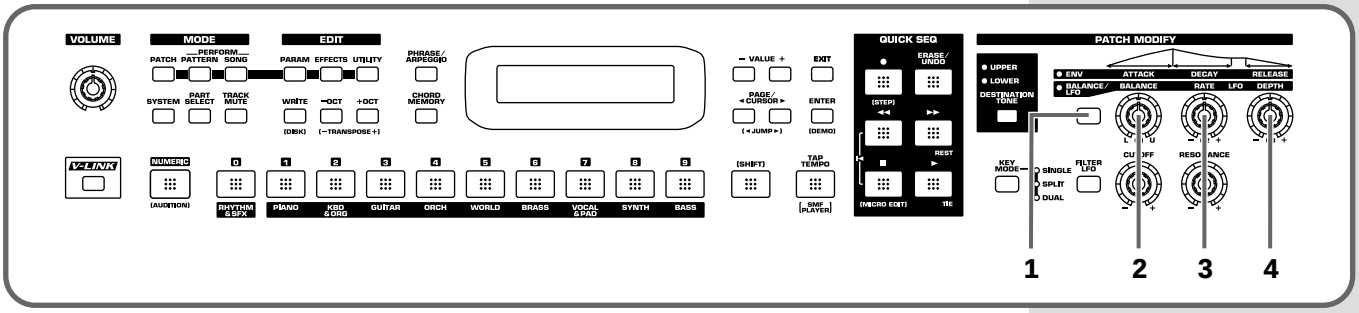
El volumen seguirá cambiando desde el momento en que usted pulse una tecla hasta que la suelta.

A: Tiempo desde que pulsa el teclado hasta que se alcanza el máximo cambio tonal.
D: Tiempo desde que alcanza el máximo cambio tonal hasta que alcanza el nivel de sustain.
S: Nivel de Sustain: Volumen que se mantendrá mientras pulse la tecla.
R: Tiempo desde que suelta el teclado hasta que el sonido desaparece.

Use los conmutadores ENVELOPE 3 para cambiar los tiempos A, D, y R.

* *Cada sonido tiene su propio nivel de Sustain, que no puede modificarse.*





1. Pulse el botón Patch modify select button para que [ENV] se encienda.
2. Gire el conmutador [ATTACK].

   Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta el tiempo necesario para que el sonido aumente; Girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj) disminuye el tiempo.
3. Gire el conmutador [DECAY].

   Girar este conmutador hacia la derecha aumenta el tiempo necesario para que el sonido aumente el Nivel de Sustain, mientras que girarlo hacia la izquiera, disminuye el tiempo.
4. Gire el conmutador [RELEASE].

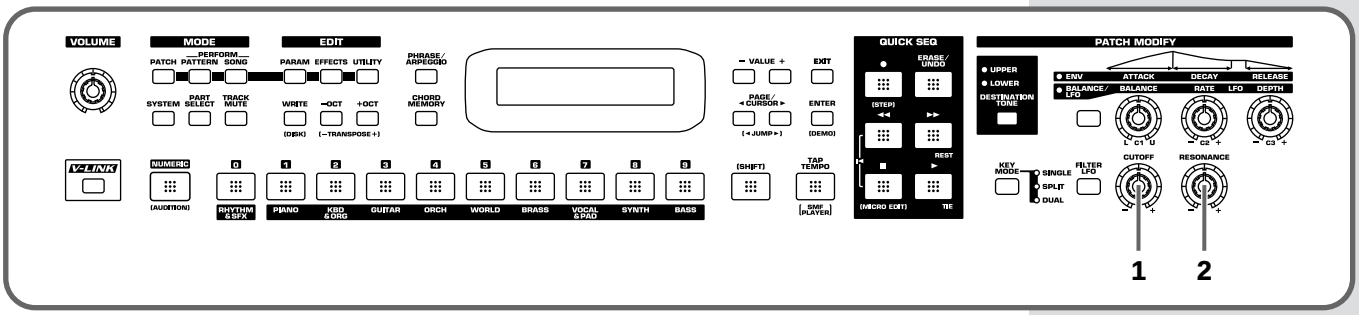
   Girar este conmutador hacia la derecha aumenta el tiempo necesario para que el sonido desaparezca, mientras que girarlo hacia la izquiera, disminuye el tiempo.

MEMO

El Envelope es la curva que muestra el cambio de volumen de un instrumento desde la nota inicial hasta el final. Cada instrumento musical tiene un tipo distinto de Envelope, pero esto puede cambiar según el tipo de interpretación, y constituye un factor importante en el carácter del sonido. Por ejemplo, al soplar fuerte una trompeta, produce un sonido cortante con un ataque rápido, en cambio al soplar suave produce un tono más suave y apagado.

■ Cambiar el brillo del sonido y añadir cualidades especiales (CUTOFF/RESONANCE)

La sección del Generador de Sonido de la unidad RS-70 contiene un **filtro** que puede cortar o potenciar regiones de frecuencia específicas del sonido. [CUTOFF] especifica la frecuencia de corte (cutoff frequency) en que el filtro empezará a modificar el sonido, y [RESONANCE]potencia la región cerca de la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido.



1. Gire el conmutador [CUTOFF].

   Girar este conmutador hacia la derecha (en el sentido de de las agujas del reloj) aumenta el brillo del sonido, mientras que girarlo hacia la izquierda (en el sentido contrario de las agujas del reloj) oscurece el sonido.

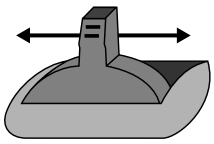
2. Gire el conmutador [RESONANCE].

   Girar este conmutador hacia la derecha añade personalidad al sonido, girarlo hacia la izquierda anula progresivamente estas características.

Usar una palanca para modificar el sonido

■ Cambiar la afinación del sonido a tiempo real (Palanca Pitch Bend)

Mientras interprete en el teclado, mueva la palanca hacia la izquierda para disminuir la afinación o hacia la derecha para aumentarla.



Cambio de Afinación

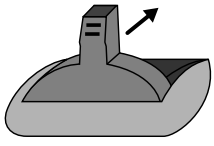
Es posible ajustar un rango de hasta 2 octavas, en semitonos.
Para más información, consulte **Rango de la Palanca Pitch Bend (Pág. 58)**.

MEMO

Independientemente para cada parte, es posible especificar si el efecto se aplicará al sonido Upper o Lower. (Pág. 30).

■ Añadir un efecto de vibrato al sonido (Palanca Modulation)

Mientras interprete en el teclado, mueva la palanca alejándola de usted para añadir un efecto de vibrato.

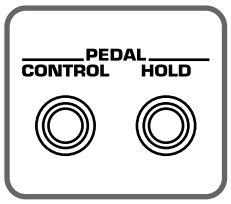


Modulación

Cuando desee usar la Palanca Modulation para añadir efectos distintos al vibrato, consulte, **Mod (Asignación de la Modulación)** (pág. 126).

Usar un pedal para modificar el sonido

Mediante un pedal externo, como un pedal de expresión (EV-5 opcional), pedal de disparo (DP-2/6 opcional) o la pedalera (BOSS FS-5U opcional) conectados al jack CONTROL PEDAL, puede usar el pedal para realizar ajustes en el sonido.
Igual que en la palanca Modulation, puede seleccionar la función afectada al pulsar el pedal.
Para más información, consulte **Pedal (Asignación del Pedal de control)** (Pág. 126).



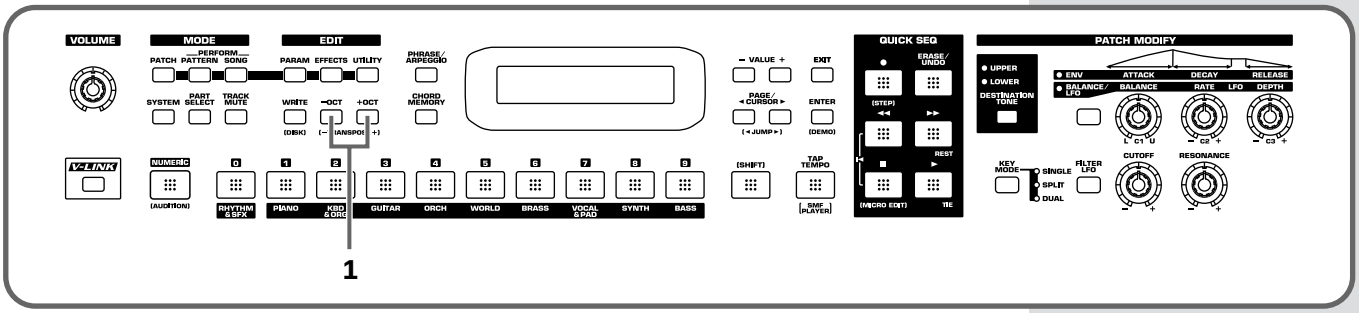
* *Cuando desee aplicar el efecto que causa que los sonidos en reproducción continuen reproduciéndose (efecto llamado "hold"), conecte un pedal de disparo (DP-2/6 opcional) o pedalera (BOSS FS-5U opcional) al jack PEDAL HOLD.*

Cambiar el rango del teclado en pasos de una octava (Octave Shift)

La función Octave Shift es una función que cambia la afinación del teclado en unidades de octava. Esto le permite ajustar el rango del teclado en la octava más conveniente para su interpretación. También es adecuado en la situación siguiente:

Interpretación de sonidos fuera del rango del teclado

La unidad RS-70 consta de un teclado de 61 teclas, sin embargo, en algunas canciones usted puede necesitar interpretar notas incluso más agudas o más graves. También, cuando interprete un Kit de Ritmo, etc., el rango de octavas de la unidad no alcanzará algunos sonidos de percusión. En estos casos, puede utilizar la función Transpose para interpretar estas notas.



1. Use OCT [-]/[+] para transponer la afinación. .

   Es posible transponer la afinación del teclado en unidades de 1 octava (-3– +3 octavas)

Mover el rango del teclado en pasos de semitono (Función TRANSPOSE)

Esta función mueve el rango del teclado en unidades de semitono. Esto resulta adecuado en situaciones como las siguientes:

Adaptarse al registro de un cantante

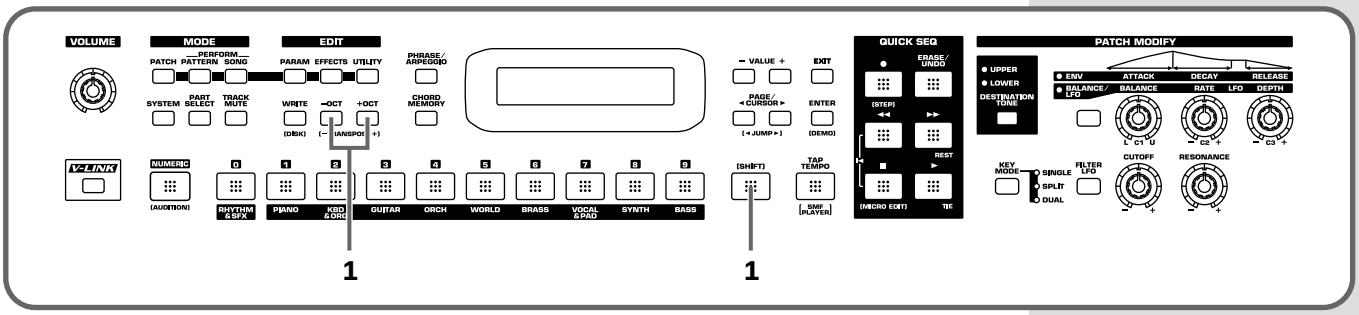
En ocasiones, las melodias pueden extenderse fuera del registro de un cantante. Por tanto, si desea interpretar la canción cambiada de tono, es posible interpretarla en el teclado en el nuevo tono usando las mismas digitaciones del tono original.

Cambiar de un tono difícil a otro más fácil de interpretar

La unidad permite usar digitaciones más sencillas para interpretar canciones más complejas conmuchas alteraciones (sostenidos o bemoles).

Interpretar con el sonido de un instrumento transpuesto

La unidad permite interpretar usando los Patches de un instrumento transpuesto tal como está escrito en la partitura.

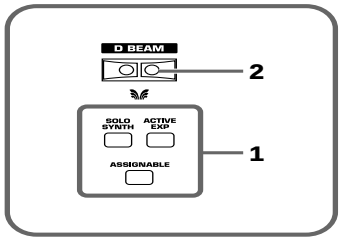


1. Mientras mantenga pulsado [SHIFT], pulse OCT [-]/[+].

   Es posible realizar una transposición de su interpretación en un rango de -5–+6 semitonos.

Pasar su mano por encima del controlador D Beam

El controlador D Beam puede usarse simplemente pasando su mano por encima. De los tres botones, uno está asignado al Synth solo, otro al efecto Active expression, y el tercer botón puede asignarse a la función que usted elija. También es posible crear efectos en los que el sonido cambie instantáneamente, de modo que no sea posible utilizar un conmutador o la palanca Bender.



1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que se encienda.

   Si usted selecciona [ASSIGNABLE], la función asignada al controlador D Beam aparecerá en la pantalla.

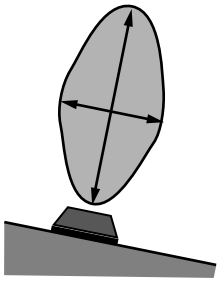
2. Mientras interprete en el teclado para producir sonido, coloque su mano encima del controlador D Beam, y muévala lentamente arriba y abajo.

   Un efecto se aplicará al sonido, dependiendo de la función asignaca al controlador D Beam.

3. Para desactivar el controlador D Beam, pulse el botón una vez más.

Rango utilizable del controlador D Beam controller

El siguiente diagrama muestra el rango utilizable del controlador D Beam. Si pasa su mano fuera de este rango, no se producirá efecto alguno.



Cuando el controlador D Beam esté respondiendo, [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] parpadearán. Cuando su mano salga del rango utilizable del controlador D Beam, el botón dejará de parpadear y se mantendrá encendido.

* *El rango utilizable del controlador D Beam se reducirá considerablemente si se utiliza bajo la luz directa del sol. Por favor, sea consciente de esto si utiliza el controlador D Beam al aire libre.*

■ Efectos utilizables con el controlador D Beam

SOLO SYNTH

Esto le permite generar pasajes que suenan como si estuviera interpretando en el teclado rápidamente. Por ejemplo, si mantiene pulsadas las cuatro notas do, re, mi y sol con la mano derecha y mueve la mano izquierda por encima del controlador D Beam, se repetirá una frase como "do, re, mi, sol, do, re, mi, sol ...".
Por ejemplo, usted puede usar el controlador D Beam para interpretar un Synth Solo en un sonido de tipo Synth-lead, y mantener los acordes usando un sonido largo y sostenido para crear el efecto de interpretación de una arpa.
La función Chord memory también le proporciona un acorde que conriene notas de una escala específica y está diseñada para ser usada con esta función. (Este ajuste se indica como "SCALE SET").

ACTIVE EXPRESS (Active Expression)

Es posible usar D Beam como una función Active Expression. Si usted asigna la función Active Expression a un Patch formado por sonidos dobles, (un Patch cuyo parámetro [KEYMODE] esté ajustado en "DUAL"), usted puede crear cambios tonales para mayor expresividad, y para enfatizar los pasajes interpretados en *forte*.

MEMO

Las explicaciones de cada tipo en este manual corresponden al ajuste de polaridad "NORMAL" (Pág. 38) de D Beam.

NOTE

Con [SOLO SYNTH] activado, pulsar el teclado solo, no producirá sonido. Será necesario mover su mano por encima del controlador D Beam mientras pulse el teclado.

MEMO

Puede resultar difícil escuchar el efecto de la función Active Expression.

NOTE

No se escuchará sonido alguno si interpreta el teclado cuando el volumen de Active Expression sea 0.

ASIGNABLE

Especifica una función controlada mediante D Beam.
Use VALUE [-]/[+] y seleccione una de las siguientes funciones.

Valor	Tx CC#	Función/Parámetro cambiado
MODULATION	CC01	Efecto Vibrato
PORTAMENTO TIME	CC05	Parámetro Portamento Time (Pág. 58)
VOLUME	CC07	Nivel del Patrón (Pág. 79)
BALANCE	CC08	Equilibrio de volumen de los sonidos LOWER y UPPER (Pág. 56)
PAN	CC10	Panorámico (p. 57)
EXPRESSION	CC11	Volumen
PORTAMENTO	CC65	Interruptor Portamento (Pág. 58)
SOSTENUTO	CC66	Mantiene el sonido de una tecla pulsada
SOFT	CC67	Suaviza el sonido
RESONANCE	CC71	Resonancia del filtro de sonidos (Pág. 59)
RELEASE TIME	CC72	Tiempo de recuperación Tone Envelope (Pág. 59)
ATTACK TIME	CC73	Tiempo de ataque Tone Envelope (Pág. 59)
CUTOFF	CC74	Frecuencia de corte del filtro de sonidos (Pág. 58)
DECAY TIME	CC75	Tiempo de atenuación Tone Envelope (Pág. 59)
LFO RATE	CC76	Rango de Tone LFO (Pág. 58)
LFO DEPTH	CC77	Profundidad de Tone LFO (Pág. 58)
LFO DELAY	CC78	Delay de Tone LFO (Pág. 58)
CHO SEND LEVEL	CC93	Nivel de envío de Chorus (Pág. 57)
REV SEND LEVEL	CC91	Nivel de envío de Reverb (Pág. 57)
MFX PARAMETER1	CC12	Parámetro especificado mediante Multi-effect Control 1 (Pág. 95)
MFX PARAMETER2	CC13	Parámetro especificado mediante Multi-effect Control 2 (Pág. 95)
AFTERTOUCH	----	
SEQ START/STOP	----	Inicia y detiene Quick Sequencer
BEND UP	----	Efecto Pitch bend (centro → arriba)
BEND DOWN	----	Efecto Pitch bend (centro → abajo)

En modo Patch, el efecto modificará el Pacth. En modo Pattern el efecto modificará al Patch asignado a la parte actual. Use [DESTINATION TONE] para especificar el sonido (Pág. 30).
"TxCC#" se refiere al número de controlador de los mensajes de cambio de control enviados al conector MIDI OUT al manipular el controlador D Beam. Cuando esté ajustado en AFTERTOUCH, se enviarán mensajes Channel Aftertouch. Ajuste AFTERTOUCH principalmente cuando desee controlar un generador de sonido externo con mensajes Aftertouch.
La recepción de estos mensajes de cambio de control, desde el conector MIDI IN produce el mismo efecto que al mover el controlador D Beam.

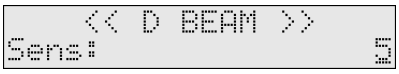
* *Cuando ajuste MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2, asegúrese de lo siguiente:*
- *Cuando el parámetro multi-efects type se ajusta en 01: STEREO EQ (Pág. 95) o 42: LOFI (Pág. 109), el Nivel cambia independientemente del parámetro que esté seleccionado, MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2.*
- *Cuando el parámetro Multi-effects Typeesté ajustado en 23: 2V PCH SHIFT (Pág. 103), o 24: FB PCH SHIFT (Pág. 104), los dos parámetros cambian simultáneamente.*

* *Cuando realice los ajustes LFO RATE, LFO DEPTH o LFO DELAY, el efecto conseguido diferirá dependiento de si [FILTER LFO] está activado o desactivado. Cuando [FILTER LFO] esté desactivado, el LFO altera la afinación (efecto vibrato). Cuando[FILTER LFO] esté activado, el LFO cambia la Frecuencia de Corte del Filtro (efecto wah).*

■ Ajustar la sensibilidad de los controladores D Beam (D BEAM SENS)

La sensibilidad del controlador D Beam cambiará dependiendo de la cantidad de luz en las proximidades de la unidad. Si no funcionase del modo esperado, ajuste la sensibilidad del modo apropiado según la luz de su ubicación. Aumentar este valor aumentará la sensibilidad.

1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que se encienda.
2. Pulse [PARAM].
3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “Sens”.



4. Use VALUE [-]/[+] para ajustar la sensibilidad.

   Valor: 1–10
   A medida que aumente este valor, el controlador D Beam se volverá más sensible. Normalmente mantendrá un ajuste de “5”.

5. Pulse [EXIT] o [PARAM] para volver a la pantalla anterior.

MEMO
Este ajuste permanecerá almacenado en memoria incluso cuando la unidad esté apagada.

■ Cambiar la polaridad del cambio (D BEAM POLARITY)

Si cambia la polaridad de D Beam Polarity, será posible invertir la dirección del efecto que se aplicará.

1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que este se encienda.
2. Pulse [PARAM].
3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “Polarity”.

4. Use VALUE [-]/[+]para cambiar la polaridad.

   Valor: NORMAL, REVERSE

5. Pulse [EXIT] o [PARAM] para volver a la pantalla anterior.

MEMO
Este ajuste permanecerá en memoria incluso cuando la unidad esté apagada.

Usar los efectos de la unidad RS-70

La unidad RS -70 siempre dispone de 3 efectos separados. Es posible editar independientemente sus ajustes.

Multi-Efectos

La unidad RS-70 contiene 47 multi-efectos distintos, incluyendo distorsión y un simulador de altavoz rotatorio.

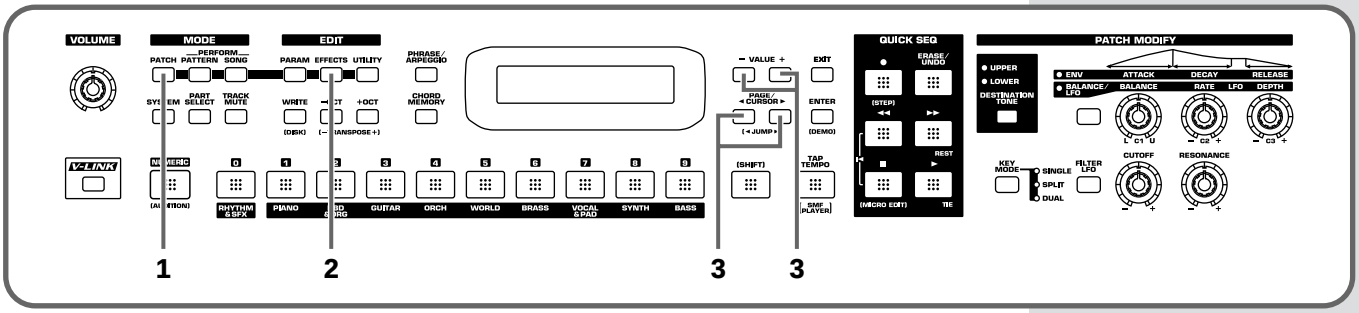
Chorus

El Chorus añade una sensación de profundidad y espacio a los patches.

Reverb

La Reverb añade características de ambiente que emulan el sonido de diversos espacios, como salas de concierto o auditorios.

■ Activar / desactivar effectos (Interruptor Master Effects)



Active un interruptor para habilitar el efecto correspondiente (multi-efectos, chorus, reverb). Si desea desactivar estos interruptores cuando desee escuchar al sonido no procesado durante la edición, o si está usando un procesador de efectos externo y no desea usar los efectos integrados de la unidad.
Los tres efectos están activados en el estado de fábrica de la unidad.

1. Pulse [PATCH] para que este se encienda y entre en modo Patch.

2. Pulse [EFFECTS] para que este se encienda.

   Aparecerá en pantalla el estado activado/desactivado de cada efecto (multi-efectos, chorus, reverb).

3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el tipo de efecto y use VALUE [-]/[+] para activarlo /desactivarlo.

   Cuando interprete en el teclado en este estado, los efectos cuyo Master esté activado, se aplicarán a los Patches.
   Cuando el cursor esté situado en "Rev" y usted desee editar los ajustes de efectos, PAGE/CURSOR[►], y los parámetros del efecto se mostrarán uno tras otro empezando por los parámetros del multi-efectos (MFX).
   Para más información, consulte **Realizar ajustes de efectos** (Pág. 93).

MEMO

Los ajustes On/Off de cada efecto, afectan a la unidad RS-70 globalmente (P. ej., son ajustes de sistema). Este ajuste se mantendrá en memoria incluso cuando apague la unidad.

MEMO

Si aparece la pantalla de ajustes de parámetros, es posible mantener pulsado [SHIFT] y pulsar PAGE/CURSOR [◄] varias veces para volver a la pantalla anterior.

Usar el secuenciador para crear un patrón

El secuenciador **QUICK SEQ** (**Quick Sequencer**) de la unidad The RS-70 proporciona numerosos patrones que reproducen ritmos solamente. Esto significa que no es necesario introducir las baterías desde cero para crear sus propias melodias o patrones. Simplemente interprete en el teclado mientras escucha un patrón de ritmo repetido, y practique hasta que encuentre una línea de bajo o una línea melódica. Cuando haya inventado algo, añada secuencias para las partes adicionales, para crear su propio patrón original. Los patrones que usted cree de este modo pueden unirse para alargar la canción.
La unidad RS-70 facilita la creación de canciones. Si continua con la reproducción del loop, es posible cambiar la parte que esté grabanco, cambiar sonidos o incluso continuar eliminando la toma anterior a tiempo real si no esta satisfecho.

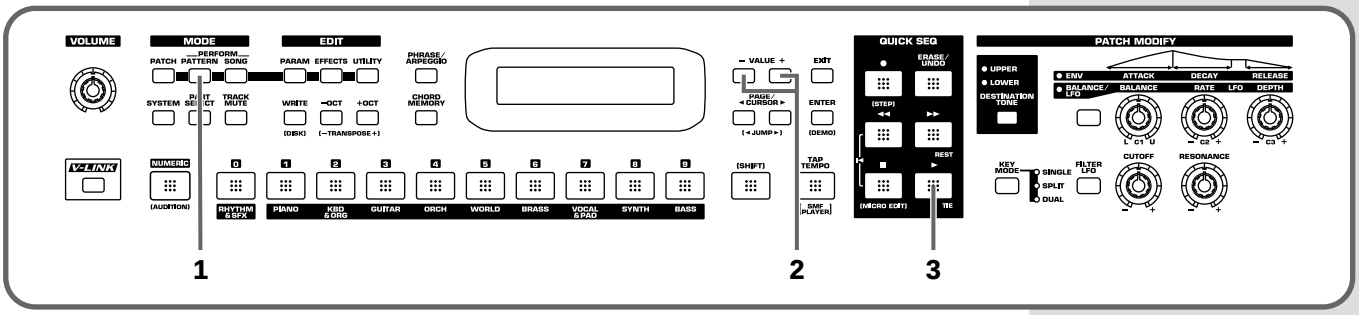
Crear un nuevo patrón basado en un patrón de ritmo de fábrica

La unidad RS-70 le permite guardar hasta 256 patrones de usuario (001–256). Los primeros 128 patrones (001–128) están ya ocupados por patrones de fábrica (**preset patterns**). (También es posible editar y sobreescribirlos como patrones de usuario). Los patrones Preset 010–119 consisten solo en sonidos de ritmo.
Este es el método para empezar la creación del patrón a partir de un patrón de ritmo de fábrica, y añadir partes adicionales.

Este capítulo explica cómo crear un patrón como el siguiente.

1. Seleccione un patrón de fábrica.
2. Grabe la parte del bajo.
3. Grabe la parte del solo (sintetizador).

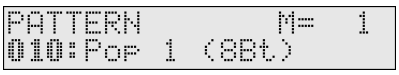
1. Seleccione un patrón de fábrica.



1. Pulse [PATTERN] para que este se encienda y la unidad entre en modo Pattern.

   El patrón actualmente seleccionado aparecerá en pantalla.

2. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar “010:POP 1 (8Bt)”.

3. Pulse [►] para reproducir el patrón.

   El patrón reproducirá la parte del ritmo repetidamente hasta que usted pulse [■] o cambie entre patrones.

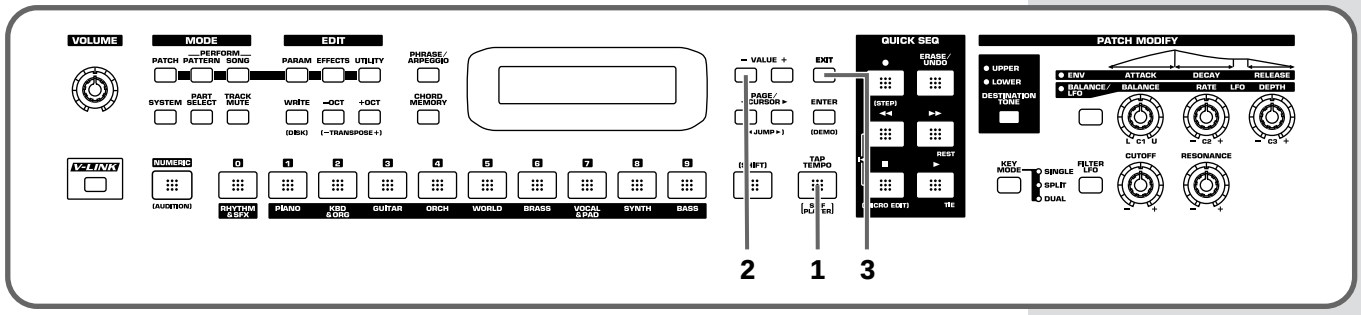
MEMO

Asegúrese de que ambas PART SELECT] y [TRACK MUTE] están apagados.

MEMO

Hay varios modos de seleccionar unpatrón además de usar VALUE [-]/[+]. Para más información consulte **Seleccionar un patrón para reproducir** (Pág. 66).

2. Ajuste el Tempo



Cuando haya seleccionado un patrón de ritmo, podrá especificar el Tempo.

1. Pulse [TAP TEMPO] para que este se encienda.

   Aparecerá el Tempo actual del patrón.

   ```
   << BPM >>
      120
   ```

2. Use VALUE [-] para ajustar el Tempo en "90".

   ```
   << BPM >>
      90
   ```

   Es posible cambiar el BPM (pulsaciones por minuto) antes de la grabación.

   En el ejemplo se ha ajustado el Tempo en un valor más lento que el original, por lo tanto el teclado puede interpretarse lentamente, pero si encuentra difícil la interpretación en este Tempo, puede cambiarlo al valor que desee.

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

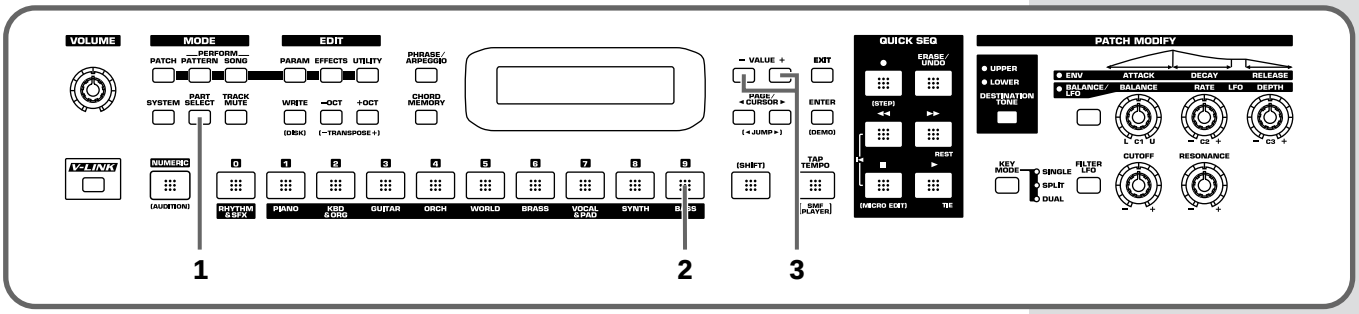
También es posible ajustar el Tempo pulsando [TAP TEMPO] (Pág. 67).

MEMO

BPM representa pulsaciones por minuto, e indica el número de negras que transcurren en 1 minuto.

3. Grabe la parte del bajo

A continuación, grabe (realice el doblaje) de la parte del bajo mientras escucha el ritmo.



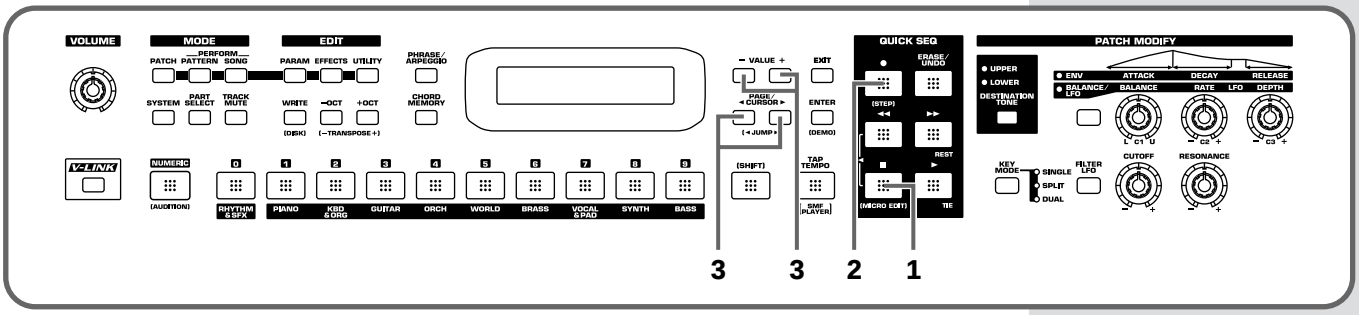
1. Pulse [PART SELECT] para que este se encienda.
2. Pulse [9].

   El botón se encenderá y la parte 9 será seleccionada.
3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar su Patch favorito.

Seleccionar una parte (Pág.54).

Solo es posible seleccionar Patches de la categoría asignada a la parte que usted esté grabando. Si usted desea usar un Patch de una categoría distinta, debe asignar dicha categoría a la parte que grabará. Puede mantener pulsado [SHIFT] y usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para saltar a las categorías asignadas en [0]–[9]. Para detalles, consulte **Asignar Patches de la misma categoría a múltiples botones** (Pág. 68).

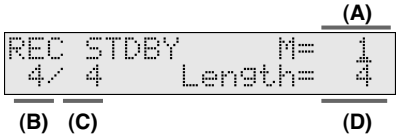
4. Estado de espera de grabación



1. Si el patrón se está reproduciendo, detenga el patrón.
2. Pulse [●].

   El botón parpadeará y la unidad entrará en estado de espera de grabación.
   Si no desea grabar, pulse [■].
3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.

   En este estado no necesita cambiar el valor.



Valores

A: Especifique la ubicación del compás en la que se iniciará la grabación. Normalmente empezará desde la posición 1.

B/C: Especifique el tipo de compás del patrón. No es posible modificarlo, ya que está usando un patrón de fábrica (preset patern).

D: Especifique el número de compases que desee grabar. Puede mantener este parámetro en la duración del patrón de fábrica.
Si por algún motivo desea cambiar este ajuste, es posible ajustarlo en un número mayor que los compases del patrón actual, pero no es posible ajustarlo en un número inferior.

Eliminar compases no deseados (PTN DELETE) (Pág. 84).

5. Inicio de la grabación

Finalmente la unidad está preparada para iniciar la grabación. Finalmente está listo para iniciar la grabación.

1. Pulse [►] para iniciar la grabación.

   La grabación se iniciará de modo especificado en el ajuste **Count In** (Pág. 71).
   Cuando la grabación se inicie, [●] se encenderá.
   Interprete el teclado junto a los sonidos de batería del patrón de fábrica.
   Cuando el número especificado de compases hayan transcurrido, la reproducción continuará repitiéndose desde el principio del patrón, permitiéndolo escuchar la interpretación que acaba de interpretar.

6. Si comete un error (Función Realtime Erase)

Si comete un error o si no está satisfecho con su interpretación, puede usar la función **realtime erase** para eliminar la interpretación que acaba de grabar.

1. Durante la grabación, pulse [ERASE/UNDO] para seleccionar el estado de espera de Realtime Erase.

```
REALTIME ERASE
Press Key or [ERASE]
```

2. Elimine las notas no deseadas.

   Para eliminar sólo notas específicas de su grabación

   Mantenga la tecla pulsada de la(s) nota(s) que usted eliminó. Los datos de notas pertenecientes a la tecla pulsadas se eliminarán mientras continue pulsando la tecla.

```
REALTIME ERASE
Erasing C 4
```

   Si mantiene pulsadas dos o más teclas, todos los datos de notas entre las teclas más agudas y más graves se eliminarán mientras continue pulsando las teclas.

```
REALTIME ERASE
Erasing  C 4-E 4
```

   Para eliminar todas las notas que grabó

   Pulse [ERASE/UNDO]. Todos los datos musicales de la parte actual se eliminarán mientras continue pulsando el botón.

   La unidad volverá al estado Realtime Erase Standby cuando libere la tecla o botón.

3. Pulse [EXIT] para volver a la grabación.

   Si pulsa [■], la grabación se detendrá.

7. Grabe la parte del sintetizador

8. Practique antes de grabar (Ensayo de grabación)

Cuando haya inventado una frase de bajo satisfactoria, puede grabar la parte del sintetizador. Del estado de grabación, pulse [●] una vez más. [●] parpadeará, y la unidad entrará en el estado de ensayo de grabación **recording rehearsal**. El procedimiento es el mismo que durante la grabación normal, pero los datos no se grabarán. En otras palabras, esto le permite escuchar la reproducción del loop mientras elije el siguiente sonido o practica su interpretación.

MEMO

Es posible activar el sonido del metrónomo en grabación (Pág. 125).

MEMO

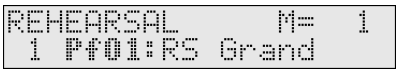
Es posible aplicar cuantización a tiempo real para corregir la cronología de su interpretación (**Quantize Mode**; Pág. 71).

Grabación usando el Arpegiador (Pág. 72).

Usar Chord Memory para la grabación (Pág. 74).

1. Pulse [●] en "Recording State".

   [●] parpadeará, y la unidad entrará en el estado de Ensayo de Grabación.



2. Pulse [8].

   El botón se encenderá y la parte 8 será seleccionada.

Seleccionar una parte (Pág. 54)

3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar su patch favorito.
   Interprete en el teclado para practivar la parte que grabarña a continuación mientras escucha la parte de batería y de bajo.

4. Pulse [●] una vez más.

   [●] se encenderá y la grabación se iniciará.
   Si pulsa [■] en el estado de ensayo de grabación (recording rehearsal state), la unidad abandonará el estado de grabación.

9. Repita los pasos 5.–8.

Si desea grabar las partes adicionales, repita los pasos 5--8.

La función Realtime Erase puede usarse incluso después de grabar el resto de partes. Use [0]–[9] par seleccionar la parte que contiene los datos que desee eliminar. Luego elimine los datos como se describe en el paso 6.

NOTE
No es posible modificar las partes mientras esté eliminando datos.

10. Detener la grabación

Cuando haya finalizado su patrón, pulse [■] para detener la grabación.
Si una vez detenida la grabación, decide que no está satisfecho con la grabación a tiempo real anterior, la unidad puede volver al estado previo a la grabación (función Undo) o cancelar la operación Undo para recuperar de nuevo el estado anterior (función Redo). Para detalles, consulte **Undo/Redo la operación previa de grabación** (Pág. 70).

11. Reajustar el Tempo

Cambie el Tempo que especificó para la grabación en el paso 2 para volver al Tempo original.

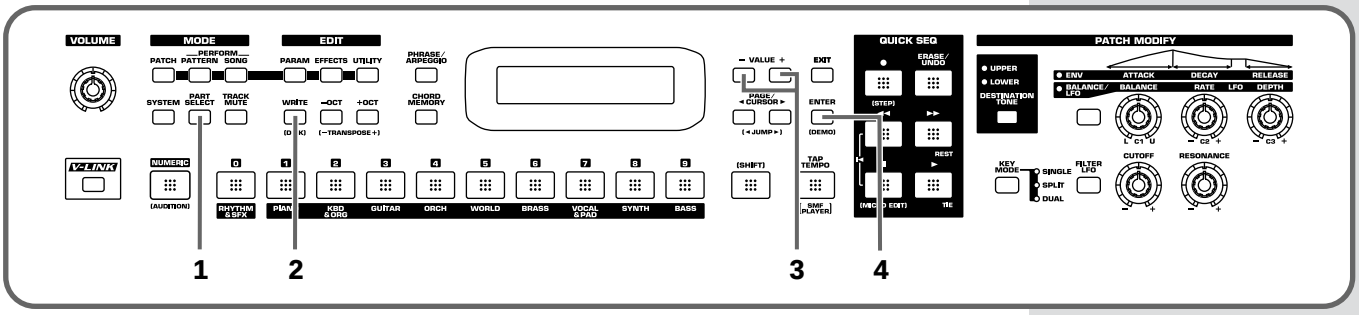
1. Pulse [TAP TEMPO] para que este se encienda.

   El Tempo actual del patrón aparecerá en pantalla.

2. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el Tempo.
   Pulse [►] para reproducir el patrón, y compruebe el Tempo modificado. Es posible cambiar el Tempo incluso durante la reproducción del patrón. Ajuste el Tempo como desee.

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

12. Guardar sus patrones



Los patrones que usted haya creado se perderán cuando apague la unidad RS - 70, a menos que los haya guardado.
Cuando haya creado un patrón satisfactorio, asegúrese de guardarlo.
Para guardar un patrón que haya grabado, siga este procedimiento:

1. Pulse [PART SELECT] para que el indicador se apague.
2. Pulse [WRITE].

```
WRITE▮PTN          [ENT]
To: 010:Pop 1 (8Bt)
```

Inicialmente, aparecerá en pantalla el número del patrón de fábrica que haya seleccionado. Sin embargo, es posible sobreescribir los datos en este número, dificultando volver al estado original que contenía sólo el patrón de ritmo. Para este ejemplo, almacenaremos los datos en un nuevo número que no contenga datos.

3. Use VALUE [-]/[+] para especificar el número de patrón (001–256) en el que desee guardar el patrón.

Seleccione “129”.

```
WRITE▮PTN          [ENT]
To: 129:
```

Los números en los que no se haya guardado ningún dato, se mostrarán tal como se muestra en la figura superior.
Si ya se han almacenado datos en “129”, use VALUE [+]/[-] para seleccionar un número que no contenga datos.

NOTE

Sea consciente de que si guarda datos en un número de patrón (incluido un patrón de fábrica; 001–128) que ya contiene datos, todos los ajustes originales contenidos se sobreescribirán y por tanto se perderán. Para evitar sobreescribir datos accidentalmente, recomendamos que siempre asigne un nombre a cada patrón nuevo que usted cree. Mediante la operación Factory Reset (Pág. 20) es posible recuperar los patrones de fábrica modificados.

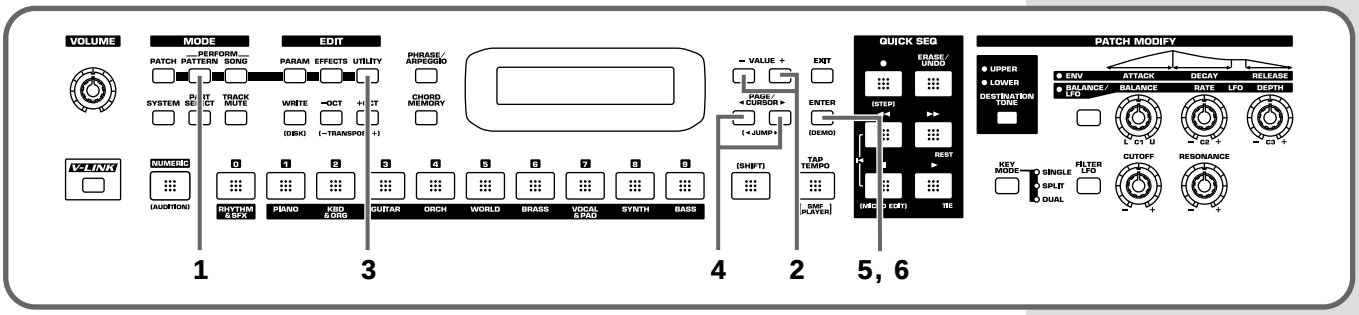
4. Pulse [ENTER].

Cuando haya guardado el patrón, la pantalla indicará: “COMPLETED”.
si desea renombrar el patrón, consulte la Pág. 79.

MEMO

Si decide no guardar el patrón de usuario, pulse [EXIT].

Crear un patrón desde cero (Función Pattern Initialize)

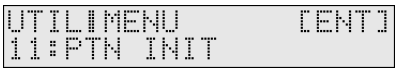


Si desea crear un patrón completamente desde cero (P. Ej., sin usar un patrón de fábrica), debe primero crear un patrón en blanco inicializando un patrón.

NOTE

Sea consciente de que cuando inicializa un patrón (incluido un patrón de fábrica; 001–128) que ya contiene datos, todos los ajustes se perderán.
Mediante la operación Factory Reset (Pág. 20) puede recuperar los patrones de fábrica modificados.

1. Pulse [PATTERN] para que este se encienda y la unidad entre en modo Pattern.
2. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un número de patrón a inicializar.
3. Pulse [UTILITY].
4. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “11:PTN INIT”.



5. Pulse [ENTER].
6. Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar la operación Initialize.

Cuando la pantalla indique “COMPLETED”, la operación Pattern Initialize se habrá completado.
Ahora puede repetir el paso 2 y seguir **Crear un nuevo patrón basado en un patrón de ritmo de fábrica** (Pág. 40).

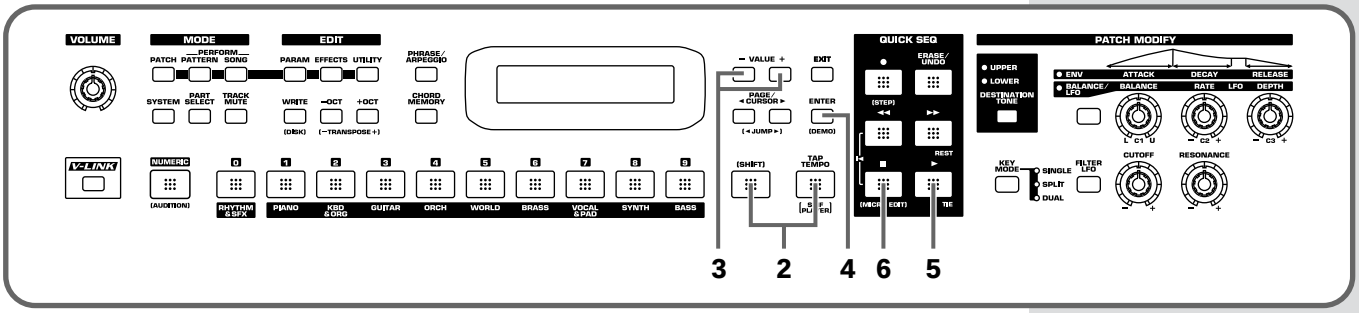
Editar un patrón grabado

Un patrón que usted haya grabado puede editarse posteriormente usando gran variedad de funciones de edición.
Para pulir su patrón, es posible editar sus parámetros (pág. 79) o usar la función Microscope (Pág. 76) para editar individualmente los eventos de los datos grabados.

Interpretar usando datos SMF (Modo SMF Player)

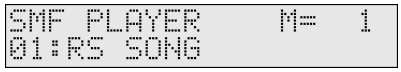
El formato SMF (Standard MIDI file) permite el intercambio de datos de interpretación entre diversas aplicaciones musicales.
La unidad RS-70 puede reproducir archivos disponibles comercialmente de formatos General MIDI/General MIDI 2.
En este modo, es posible reproducir directamente un archivo SMF almacenado enun disquette sin tener que cargarlo en la unidad RS-70.
Este es un modo sencillo para disfrutar de la interpretación **minus-one performance** — escuchar un acompañamiento proporcionado por datos musicales, enmudeciendo una de las partes grabadas y reproduciendo las partes enmudecidas usted mismo.

NOTE
Nunca intente retirar un disquette de la unidad mientras esté reproduciendo datos SMF; Puede ocasionar daños al disco y a la unidad.



1. Inserte el disco que contiene los archivos SMF en la unidad.
2. Mientras mantenga pulsado [SHIFT], pulse [TAP TEMPO].

   [SONG] parpadeará y la unidad RS-70 entrará en modo SMF Player.
   Los títulos de las canciones de los archivos SMF en el disquette aparecerán en pantalla.



3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un archivo SMF.
4. Pulse [ENTER].
5. Pulse [►] para reproducir el archivo.
6. Pulse [■] para detener la reproducción.

Usar interpretación "minus-one performance"

1. En el modo SMF Player, pulse [TRACK MUTE] para que este se encienda.

   Los botones de todas las partes se encenderán.
2. Pulse el botón para la parte que desee enmudecer, para que esta parpadee.
3. Pulse [TRACK MUTE] una vez más para que el indicador se apague.
4. Pulse [PART SELECT] para que se este encienda y luego pulse uno de los botones [0]–[9] para seleccionar la parte que usted interpretará.

   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6].

MEMO
Si no ha sido asignado ningún título de canción, aparecerá en pantalla el nombre de archivo.

HINT
Si usted pulsa PAGE/ CURSOR [►], la pantalla siempre mostrará el nombre del archivo.

Seleccionar una parte (Pág. 54)

Memo

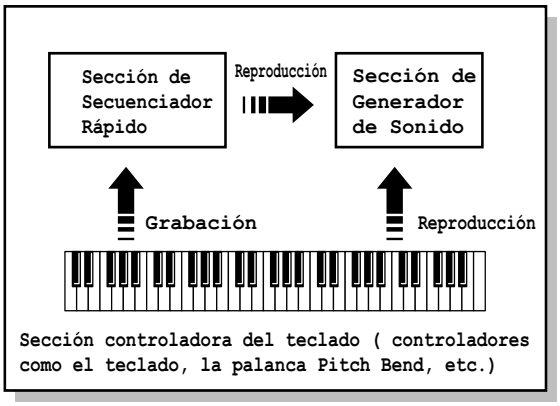
Uso avanzado

Vista Global de la unidad RS-70

Como está organizado el instrumento

Estructura básica

Generalmente, la unidad RS-70 consiste en una sección **Controladora delTeclado**, una sección de **Generador de Sonido**, y una sección de **Secuenciador** (**quick sequencer)**.


Sección de Secuenciador Rápido
Reproducción
Sección de Generador de Sonido
Grabación
Reproducción
Sección controladora del teclado (controladores como el teclado, la palanca Pitch Bend, etc.)

Sección Controladora del teclado

Esta sección consite en el teclado, la palanca Pitch bend/modulation lever, los conmutadores y botones del panel, y el controlador D Beam. También incluye cualquier pedal que pueda estar conectado al panel posterior. La información de interpretación generada al pulsar /liberar una tecla, o al pulsar el pedal hold, se envía a la sección de Generador de Sonido, a la Sección de Secuenciador y /o a la sección del dispositivo de sonido externo.

Sección del Generador de sonido

Según los datos de interpretación recibidos de la Sección Controladora del Teclado, y de la sección del Secuenciador Rápido, esta sección genera sonidos de salida por los jacks Output y por el jack Headphone. La unidad permite la reproducción simultánea de sonidos en un total de 16 partes distintas (Patches), con un total simultáneo de hasta 64 notas. Esta sección también incluye tres efectos (Reverb, Chorus y Multi-efectos).

Sección de Secuenciador Rápido

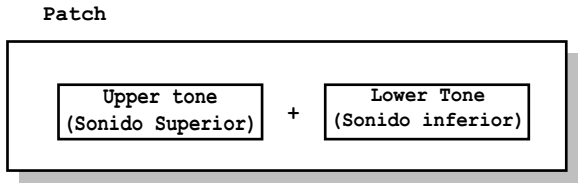
Esta sección graba las operacionesa como su interpretación en el teclado en diversas partes independientes, y envía esta información a la sección Generadora de Sonido para su reproducción. Una función de Grabación Loop facilita la creación de patrones musicales de cualquier duración deseada. Los patrones que usted cree pueden conectarse en el orden deseado y ser reproducidos como una canción.

Clasificación de los tipos de sonidos de la unidad RS-70

Cuando use la unidad RS-70, se dará cuenta de que entran en juego gran variedad de categorías diferentes al trabajar con sonidos. A continuación sigue una simple explicación de cada categoría de sonido.

Sonidos

En la unidad RS-70, los sonidos son la unidad más pequeña de sonido. Sin embargo, no es posible reproducir un sonido por si mismo. El Patch es la unida de sonido que permite su reproducción. y los sonidos son los bloques de construcción básicos que integran el Patch.

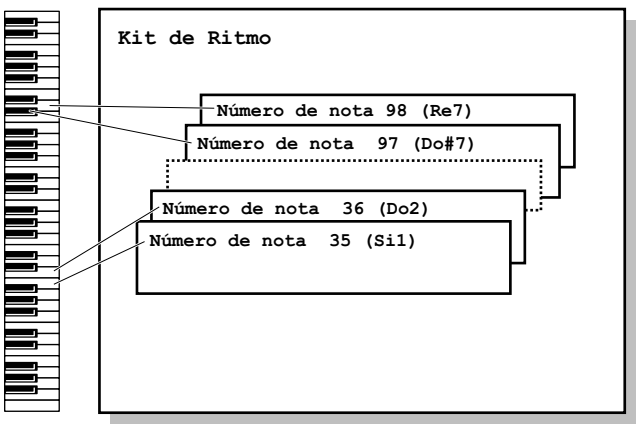


Patches

En la unidad RS-70, los sonidos que usted use para la interpretación normal (P. Ej., sonidos del teclado) se denominan **Patches**. Un Patch dentro de la unidad RS - 70 sería como un instrumento dentro de una orquesta. Cada Patch está integrado por dos sonidos: **Upper tone** y **Lower tone**. Es posible asignat ambos sonidos a sus propias regiones del teclado, o interpretarlos para conseguir un sonido más rico (pág. 55). Es posible realizar ajustes precisos independientement e para cada uno de los dos sonidos (pág. 57).

Kits de Ritmo

Los Kits de Ritmo (Rhythm sets) son grupos de sonidos formados por diversos instrumentos de percusión. Debido a que los instrumentos de percusión normalmente no interpretan melodías, no hay necesidad de interpretar una escala en el teclado mediante un instrumento de percusión. Sin embargo, si que es importante la cantidad de instrumentos de percusión disponibles al mismo tiempo. Cada tecla (número de nota) de un Kit de ritmo, producirá un instrumento diferente de percusión.



Efectos

Los efectos le permiten aplicar una grab variedad de efectos a los Patches o Kits de Ritmo. Es posible usar 3 efectos simultáneamente: Chorus (añade profundidad y sensación de espacio), reverb (añade reverberación), Multi-efectos (cada uno seleccionable entre 47 tipos como ecualizador, overdrive y delay).

Secuenciador

Un **secuenciador** es un dispositivo que graba datos de interpretaciones musicales, y es capaz de reproducir los datos de interpretación grabados.
La unidad RS-70 es un secuenciador que reproduce patrones y añade cambios al método de reproducción. Este tipo de secuenciador se denomina **Pattern sequencer**.

Parte

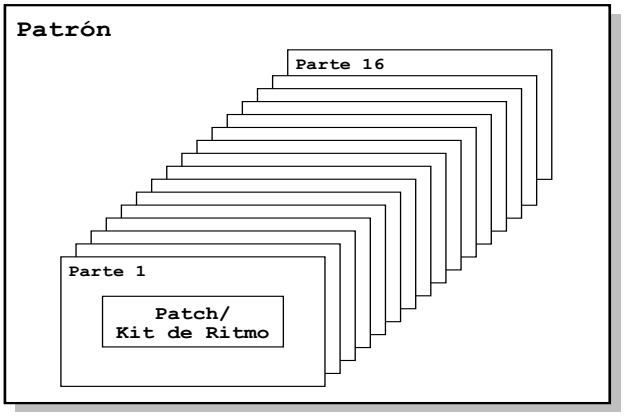
Una parte corresponde a un sólo músico en una banda u orquesta. Debido a que la unidad RS-70 tiene dieciséis partes, usted puede usar dieciséis Patches distintos o Kits de Ritmo para interpretar dieciséis interpretaciones simultáneamente.

Parte Actual

La parte actual (current part) es la parte que sonará cuando usted interprete en el teclado; Esta es la parte que afectará a la edición y a la grabación.
La unidad RS-70 consta de un total de 16 partes. Para detalles sobre cómo cambiar la parte actual, consulte "**Seleccionar una Parte**" (Pág. 54).

Patrón

Un **Patrón** (Pattern) consiste en 1-998 compases de datos de interpretación integrados por sonidos (patches o Kits de ritmo) para un total de 16 partes.



Canción

Dos o más patrones conectados en el orden de la reproducción se consideran una canción.
En una canción, es posible registrar hasta 50 patrones en el orden deseado de reproducción.

Número de voces

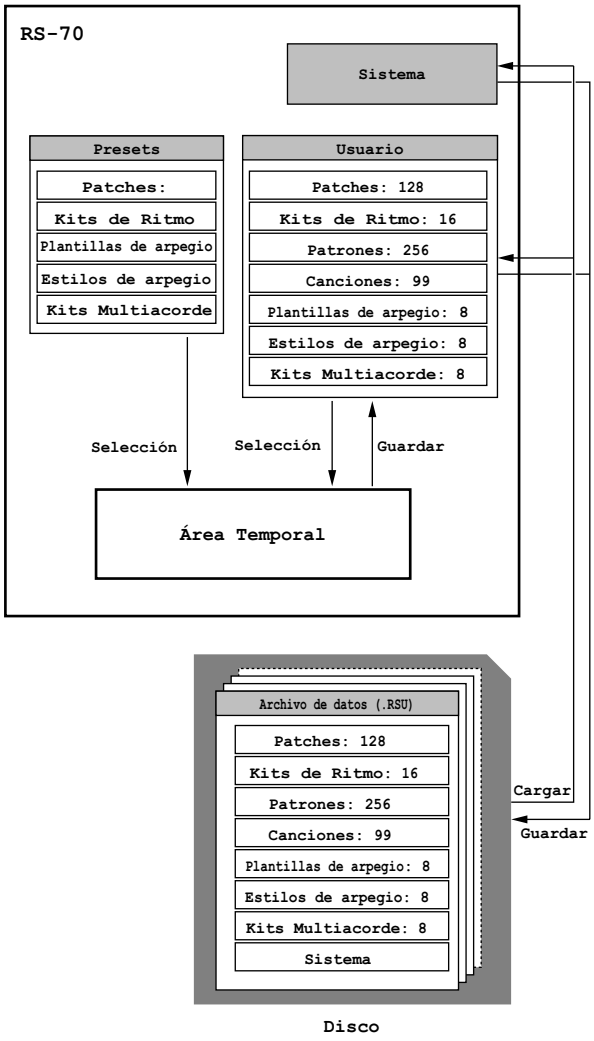
Polifonía máxima

El Generador de sonido de la unidad RS-70 puede producir un total de 64 notas (voces) simultáneamente. Si la unidad recibe datos con instrucciones para la reproducción de un número mayor de voces, algunas notas se perderán. Cuando el número de voces requeridas exceda 64, la unidad RS-70 dará prioridad a las notas interpretadas en último y desactivará consecutivamente las notas que estén sonando. Debe realizarse un ajuste Voice Reserve apropiado respecto a las partes que sean imprescindibles (Pág. 79).

☞ Algunos sonidos usan más de dos voces para crear un solo sonido. Para el número de voces usadas por cada sonido, consulte la "**Lista de Sonidos**".

Sobre la Memoria

Los ajustes Patch y de interpretación, se almacenan en la unidad en lo que se conoce como **Memory**. Existen tres tipos de memoria: temporal, reescribible, y no reescribible.



MEMO

La unidad RS-70 es capaz de almacenar una imagen de todos los datos almacenados en el área de usuario, en un disquette, en un solo archivo con la extensión ".RSU" (Pág. 120). Si usted recarga el archivo ".RSU" guardado en la unidad RS-70, todos los ajustes de la unidad volverán al estado que tenían cuando se creó el archivo. Es posible que usted desee conservar archivos de este tipo en un disquette por separado para distintas situaciones, como varios tipos de interpretaciones.

Memoria Temporal

Área temporal

Este es el área de la memoria que conserva los datos de los Patches o similares que usted haya seleccionado mediante los botones del panel. Cuando usted interprete en el teclado o reproduzca una secuencia, el sonido se producirá según los datos en la memoria temporal. Cuando edite un Patch, no modificará directamente los datos en memoria, sino que la unidad llama los datos en el área temporal para su edición en la misma.

Los ajustes en el área temporal son temporales, y se perderán cuando apague la unidad o cuando seleccione otro ajuste. Para conservar los ajustes que haya modificado, debe escribirlos en la memoria reescribible.

Memoria Reescribible

Memoria de Sistema

La Memoria de Sistema almacena ajustes de parámetros de sistema que determinan el funcionamiento de la unidad RS - 70.

Memoria de Usuario

La memoria de Usuario es el área en que usted guarda los datos que necesita. La memoria de USUARIO (USER memory) contiene 128 Patches, 16 Kits de Ritmo, 256 Patrones como máximo, y 99 canciones como máximo.

Disquette (Opcional: 3.5" 2DD, 2HD)

Es posible usar disquettes para almacenar datos guardados en la memoria de usuario (incluyendo ajustes de sistema como Memoria de Acordes (Chord Memory), Plantillas de arpegios de usuario (arpeggio user templates) , y estilos de arpegio (arpeggio styles) (Pág. 119). Los patrones que used cree pueden almacenarse en un disquette como datos SMF, para ser usados en su ordenador (Pág. 121).

Memoria no-reescribible

Memoria Preset

Los datos en la Memoria Preset (memoria de fábrica) no pueden reescribirse. Sin embargo, es posible recuperar ajustes de la memoria de fábrica, modificarlos y posteriormente almacenar las modificaciones en la Memoria Reescribible.

Funcionamiento básico de la unidad RS-70

Cambio de Modo

La unidad RS-70 consta de numerosas funciones, que están organizadas en los siguientes cuatro modos. El funcionamiento del Generador de Sonido y de las pantallas cambiará dependiendo del modo.

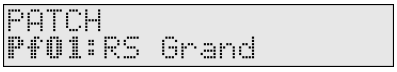
Modo Patch

Usará este modo cuando desee interpretar el teclado en una banda o en una interpretación en solitario.

Cuando apague la unidad, ésta se reiniciará en modo Patch. Desde el resto de modos, puede pulsar [PATCH] para entrar en este modo.

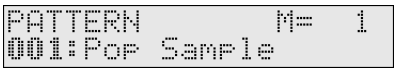
Cualquiera de los tres procesadores de efectos integrados se utilizan sólo para el Patch que usted esté interpretando.

En modo Patch, es posible seleccionar y editar Patches, y crear Patches de usuario.



Modo Pattern

En este modo, es posible interpretar simultáneamente diferentes sonidos de hasta 16 partes. Es posible usar la función Secuenciador Rápido (Quick Sequencer) para seleccionar e interpretar patrones (Pág. 51), o crear sus propios patrones. Después de encender la unidad, pulse [PATTERN] para seleccionar este modo. Los tres procesadores de efectos integrados se usan en común por los patches de cada parte. Es posible crear hasta 256 patrones de usuario.



MEMO

Use el Modo Pattern cuando esté utilizando la unidad RS-70 como módulo de sonido multi-tímbrico conectado a un dispositivo externo, como un ordenador.

Modo Song

En este modo, es posible crear una canción, uniendo dos o más patrones en el orden de su reproducción.

En una canción, es posible registrar hasta 50 patrones.

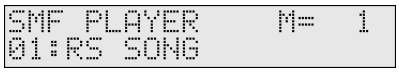
Después de apagar la unidad, pulse [SONG] para seleccionar este modo.

El Modo Song permite seleccionar, interpretar y crear canciones.

Modo SMF Player

En este modo, los datos musicales de formato SMF (Standard MIDI File) pueden leerse y reproducirse directamente desde un disquette. Este modo tambien permite usar datos musicales compatibles General MIDI/General MIDI 2 para disfrutar de **minus-one performance** — escuchar un acompañamiento musical con la parte de la melodía enmudecida, e interpretar la melodía usted mismo.

Es posible seleccionar este modo, manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [TAP TEMPO] (Pág. 47).

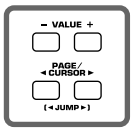


Editar parámetros

En la unidad RS-70, los numerosos parámetros están organizados en **páginas** permitiéndo una visualización en pantalla mucho más efectiva. Para seleccionar un parámetro, sitúese en la página adecuada. El área subrayada, (**cursor**) en pantalla, parpadeará para indicarle que puede editar el valor.

Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar un parámetro se basa en el uso de PAGE/CURSOR [◄]/[►] para desplazarse entre páginas, y usar VALUE [-]/[+] para modificar el valor en la página.



En casos en que haya muchas páginas, las páginas de contenidos relacionados están organizadas en **grupos**. Al editar este tipo de parámetros, puede mantener pulsado [SHIFT] y usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para saltar al grupo anterior o siguiente.

MEMO

Cuando use PAGE/CURSOR [◄]/[►] o VALUE [-]/[+], podrá realizar el cambio de valor más rápidamente si mantiene pulsado un botón mientras pulsa el otro botón. También puede pulsar [SHIFT] mientras utilice estos botones, el valor cambiará en pasos mayores, o usted podrá moverse entre grupos de categorías de sonido (Pág. 68).

MEMO

PAGE/CURSOR [◄]/[►] se desplazará más rápidamente entre páginas si usted continua pulsándolos. En algunos casos, el desplazamiento se detendrá automáticamente al principio del grupo.

Ejecutar órdenes

Si en la parte superior derecha de la pantalla aparece: [ENT], usted podrá ejecutar la orden que haya seleccionado, pulsando [ENTER].

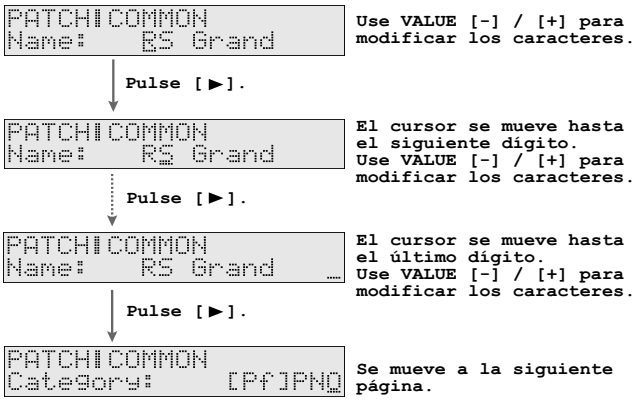
En el ejemplo arriba, pulsar [ENTER] ejecuta la función Patch Parameter copy (Pág. 60).

Asignar un nombre

Como excepción, en las páginas en que usted asigne un nombre a un Patch/patrón/canción, pulsar PAGE/CURSOR [►] no le trasladará inmediatamente a la página siguiente. El cursor se desplazará por cada carácter en el nombre, y cuando alcance el último carácter, pulsar PAGE/CURSOR [►] una vez más, saltará a la página siguiente.

El mismo concepto es aplicable al moverse en dirección opuesta.

En páginas en que usted pueda asignar un nombre, puede mantener pulsado [SHIFT] y usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para saltar a la página anterior o a la página siguiente.


PATCH|COMMON
Name: RS Grand
Use VALUE [-] / [+] para modificar los caracteres.
Pulse [►].
PATCH|COMMON
Name: RS Grand
El cursor se mueve hasta el siguiente dígito.
Use VALUE [-] / [+] para modificar los caracteres.
Pulse [►].
PATCH|COMMON
Name: RS Grand
El cursor se mueve hasta el último dígito.
Use VALUE [-] / [+] para modificar los caracteres.
Pulse [►].
PATCH|COMMON
Category: [Pf]PNO
Se mueve a la siguiente página.

Pulsando VALUE [-]/[+], es posible cambiar el carácter en la posición del cursor.

Valor: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

MEMO

Es posible usar el mismo método descrito arriba para dar nombre a un archio MIDI estándar, o la etiqueta del volumen, pero no será posible usar caracteres minúsculas o algunos símbolos (espacio, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥] ^ _ ` { | }).

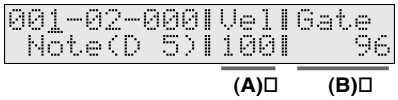
Cuando introduzca caracteres, podrá realizar las siguientes operaciones del modo más conveniente, pulsando [0]–[9].

[0]: Elimina todos los caracteres.
[1]: Muestra "." en la posición del cursor.
[2]: Muestra un espacio en la posición del cursor.
[3]: Muestra una "A" en la posición del cursor.
[4]: Muestra una "a" en la posición del cursor.
[5]: Muestra un "0" en la posición del cursor..
[6]: Canvia entre alfabeto mayúsculas y alfabeto minúsculas.
[7]: Inserta un espacio en la posición del cursor.
[8]: Elimina un carácter en la posición del cursor y desplaza el carácter a continuación un espacio a la izquierda.
[9]: (No asignado)

Cuando una página contiene dos o más ajustes

En casos como los de la página a continuación, use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para cambiar entre (A) y (B), y use VALUE [-]/[+] para modificar el valor de cada parámetro.

Ejemplo: Microscope



Introducir números y numerales

En la unidad RS-70, es posible selecionar un número de Patch/Patrón o introducir un valor numérico, pulsando VALUE [-]/[+], o usando [NUMERIC] [0]–[9] para introducir el valor directamente.

Pulse [NUMERIC] para que este se encienda.

El indicador parpadeará.

1. **Use los botones [0]–[9] para introducir el número.**
   - Pulsando [0] mientras mantiene pulsado [SHIFT] cambia el estado +/- .
2. **Si desea finalizar el valor, pulse [ENTER].**

   El valor quedará finalizado, y [NUMERIC] se apagará.

   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Seleccionar una parte

En la unidad RS-70 es posible usar [0]–[9] para seleccionar partes.

Existen un total de dieciséis partes. Seleccione la parte del modo siguiente:

1. **Pulse [PATTERN] o [SONG] para que este se encienda y la unidad entre en el modo Pattern o Song.**
2. **Pulse [PART SELECT] para que se encienda.**
3. **Pulse el botón como se describe en la parte inferior.**

Parte 1	[1]	Parte11	[SHIFT] y [1]
Parte 2	[2]	Parte 12	[SHIFT] y [2]
Parte 3	[3]	Parte 13	[SHIFT] y [3]
Parte 4	[4]	Parte 14	[SHIFT] y [4]
Parte 5	[5]	Parte 15	[SHIFT] y [5]
Parte 6	[6]	Parte 16	[SHIFT] y [6]
Parte 7	[7]		
Parte 8	[8]		
Parte 9	[9]		
Parte10	[0]		

Crear un Patch (Modo Patch)

Para crear un sonido (Patch) propio en la unidad RS-70, puede empezar con los Patches existentes (**preset patches**), y editarlos para crear el sonido deseado. Puede guardar un sonido que usted haya creado entre los 128 Patches.

MEMO

Cada icono puede ajustarse como un **parámetro**. Cuando cambie los valores de los parámetros, estará realizando lo que se denomina **Editar**.

MEMO

Los ajustes de los efectos internos (reverb, chorus, multi-effect) también se almacenan como parte de los ajustes Patch. Para detalles sobre la edición de los ajustes de efectos, consulte "**Añadir efectos**" (Pág. 91).

Este capítulo explica los procedimientThis chapter explains the procedures used in creating patches, and the functions of the patch parameters.

MEMO

Si desea editar el sonido de un Kit de ritmo, consulte "**Crear un Kit de Ritmo (Modo Patch)**" (Pág. 63).

Tres consejos para editar Patches

Seleccione un Patch similar al sonido que desee crear (Pág. 24).

Es difícil crear unnuevo sonido que sea exactamente como usted desea si selecciona un Patch al azar y modifica sus parámetros aleatoriamente. Es más lógico empezar con un Patch cuyo sonido sea similar al sonido que usted desea conseguir.

Elija el sonido que desee editar (Pág. 30).

Es posible asginar un sonido instrumental distinto a cada uno de los dos sonidos (upper/lower) de un Patch, y editarlos de forma independiente. Use [DESTINATION TONE] para escojer el sonido a editar; Sólo UPPER, sólo LOWER, o ambos.

MEMO

Si [KEY MODE] es SINGLE, siempre sonará el sonido Upper. Si sólo desea escuchar el sonido Lower durante la edición, cambie [KEY MODE] a DUAL, y gire el conmutador BALANCE de la sección PATCH MODIFY hasta el extremo de la izquierda "L".

Desactivar Efectos (Pág. 91).

Debido a que los efectos de la unidad RS-70 tienen un impacto tan profundo en sus sonidos, desactívelos para poder apreciar mejor los cambios que esté realizando. Cuando los efectos estén desactivados, escuchará el sonido original del Patch, le resultará más sencillo escuchar el resultado de sus modificaciones. En realidad, en muchos casos, simplemente cambiando los ajustes de efectos puede proporcionarle el sonido deseado.

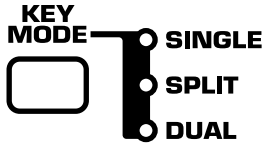
Cómo realizar ajustes Patch

Incluyendo los parámetros que pueden ser controlados desde el panel, un Patch consiste en los siguientes tipos de ajustes.

- Ajustes usados por todo el Patch (Patch Common)
- Ajustes para cada Patch (Patch Tone)

Collectivamente, se consideran **"Parámetros Patch"**.

Cambiar el tipo de sonorización (Key Mode)



En la unidad RS - 70, el sonido de cada Patch se obtiene mediante la combinación de dos sonidos; **Upper tone** y **Lower tone** (Pág. 50). El ajuste [KEY MODE] le permite especificar cómo estos 2 sonidos sonarán cuando interprete en el teclado.

MEMO

Este ajuste también será válido cuando use Patch Audition.

SINGLE: El sonido Upper sonará en todo el teclado

SPLIT: El teclado se dividirá; el rango grave hará sonar el sonido Lower y el rango agudo hará sonar el sonido Upper.

MEMO

Es posible cambiar el punto en que se dividirán los sonidos Lower y Upper (Pág. 56).

DUAL: Los sonidos Upper y Lower son superpuestos para crear un sonido de mayor riqueza.

Editar los parámetros del Patch

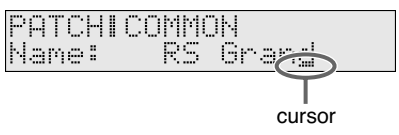
1. **Pulse [PATCH] para que este se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Seleccione un Patch.**
3. **Pulse [PARAM] para que este se encienda.**

   Ahora usted puede editar los parámetros del Patch.

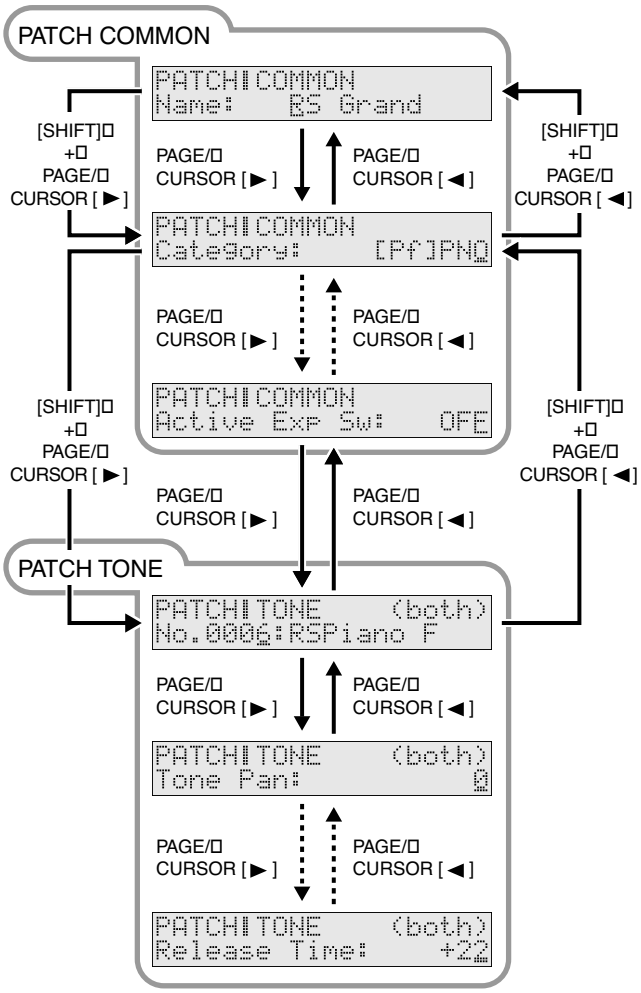
   Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el parámetro que desee editar.

"Seleccionar parámetros del Patch" (Pág. 56).

4. **Si hay un parámetro editable, el cursor (resaltado) parpadeará por debajo de su valor. Ahora es posible usar VALUE [-]/[+] para modificar el valor del parámetro del Patch.**



Seleccionar parámetros Patch



Realizar ajustes que afectan a todo el Patch (Parámetros Patch Common)

Es posible editar los siguientes parámetros Patch Common.

Nombre (Patch Name)

Es posible cambiar el nombre del Patch.

En este estado puede usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para moverse por los caracteres y usar VALUE [-]/[+] para finalizar el carácter deseado.

Valor: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ **"Asignar un nombre"** (Pág. 54).

Categoría

Cambia la categoría del Patch.

☞ **"Seleccionar Patches por categorías"** (Pág. 24)

Modo Key

Especifica cómo sonarán los dos sonidos cuando interprete en el teclado. La indicación en pantalla está vinculada al ajuste [KEY MODE] del panel (Pág. 55).

VALOR

SINGLE: El sonido Upper sonará en todo el teclado.

SPLIT: El teclado se dividirá; el rango grave hará sonar el sonido Lower y el rango agudo hará sonar el sonido Upper.
Es posible cambiar el punto en que se dividirán los sonidos Lower y Upper (Pág. 56).

DUAL: Los sonidos Upper y Lower son superpuestos para crear un sonido de mayor riqueza.

☞ **"Cambiar la sonorización de los sonidos (Key Mode)"** (Pág. 55)

Patch Level

Especifica el volumen del Patch.

VALOR: 0–127

Tone Balance

Ajusta el equilirio de volumen entre LOWER y UPPER. Vinculado con el conmutador [BALANCE] del panel (Pág. 30).

VALOR: -64 (LOWER)– +63 (UPPER)

Split Point

Cuando "Key Mode" (Pág. 56) está ajustado en SPLIT, esto especifica el punto de transición entre los sonidos Upper y Lower.

VALOR: A0–C8

Split Arp

Cuando KEY MODE (Pág. 55) está ajustado en SPLIT, esto especifica qué sonido quedará afectado por el arpegiador.

VALOR

UPPER: El sonido Upper será reproducido mediante el arpegiador.

LOWER: El sonido Lower será reproducido mediante el arpegiador.

BOTH: Ambos sonidos, Lower y Upper serán reproducidos por el arpegiador.

Interruptor Solo

Si este ajuste está activado, sólo una nota sonará incluso si usted mantiene pulsadas dos o más teclas.

Este ajuste resulta efecgivo cuando usted desee usar un Patch para un instrumento monofónivo como saxofón o flauta.

VALOR

OFF: Permite interpretar acordes.

ON: El sonido se interpretará en modo solo (monofónico).

UPPER: Se usará el modo Solo para el sonido Upper.

LOWER: Se usará el modo Solo para el sonido Lower.

ModulationDst (Destino de la Modulation)

Especifica el sonido que quedará afectado por la modulación (Pág. 33).

VALOR

UPPER: La modulación se aplicará sólo al sonido Upper.

LOWER: La modulación se aplicará sólo al sonido Lower.

BOTH: La modulación se aplicará a ambos sonidos Upper y Lower.

PitchBend Dst (Destino Pitch Bend)

Especifica el sonido que será afectado por Pitch Bend (Pág. 33).

VALOR

UPPER: El cambio de afinación se aplicará sólo al sonido Upper.

LOWER: El cambio de afinación se aplicará sólo al sonido Lower.

BOTH: El cambio de afinación se aplicará a ambos sonidos Upper y Lower.

Modify Dest (Destino de Modify)

Especifica el sonido que será afectado por los ajustes de los conmutadores del panel.

Este ajuste está vinculado con el ajuste del panel [DESTINATION TONE] (Pág. 30).

VALOR

UPPER: La modificación afectará sólo al sonido Upper.

LOWER: La modificación afectará sólo al sonido Lower.

BOTH: La modificación afectará a ambos sonidos Upper y Lower.

ExpressionDst (Destino Expression)

Especifica el sonido que será afectado por Expression.

VALOR

UPPER: Expression afectará sólo al sonido Upper.

LOWER: Expression afectará sólo al sonido Lower.

BOTH: Expression afectará a ambos sonidos Upper y Lower.

Active Exp Sw (Interruptor Active Expression)

Activa/desactiva el efecto active expression (pág. 36).

VALOR

OFF: La Expression afectará sólo al volumen.

ON: Se generará un efecto Active Expression que usará ambos sonidos.

Realizar ajustes para un sonido individual (Parámetros Patch Tone)

Es posible ajustar parámetros que afecten a un sonido indivivual. El interruptor del panel [DESTINATION TONE] especifica qué sonido(s) (Upper/Lower) quedarán afectados por sus ajustes (Pág. 30).

MEMO

Si selecciona “BOTH”, el valor del parámetro del sonido asignado al sonido Upper quedará seleccionado. Si usted cambia este valor, los parámetros para ambos sonidos, Upper y Lower cambiarán a los mismos valores.

No. (Número original del sonido)

Para cada uno de los dos sonidos (Upper y Lower) que integran un Patch, es posible seleccionar un sonido entre 1024 sonidos posibles.

VALOR: 0001–1024

Tone Pan

Ajusta la posición (ubicación estéreo) de cada sonido cuando se usa la salida estéreo. Con un incremento del valor en L, aumentará el sonido proveniente del lado izquierdo. De forma similar, más se originará más sonido en el lado derecho si aumenta el valor de R.

VALOR: L64–0–63R

- **Especificar la cantidad de señal enviada al efecto**

Interruptor MFX (Interruptor del Multi-Efectos)

Activa/desactiva el Multi-efectos.

VALOR: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (Nivel de envío de Chorus)

Ajusta el nivel de señal enviada al Chorus para cada sonido.

VALOR: 0–127

Reverb Send Lvl (Nivel de envío de Reverb)

Ajusta el nivel de señal enviada a la Reverb para cada sonido.

VALOR: 0–127

Coarse Tune (Afinación tosca)

Ajusta la afinación del sonido aguda o grave en pasos de semitono (+/-4 octavas).

VALOR: -48–+48

Fine Tune (Afinación fina)

Ajusta la afinación del sonido aguda o grave en pasos de una centésima (+/- 50 centésimas).

VALOR: -50–+50

MEMO

Una centésima es 1/100a parte de semitono.

• Crear transiciones suaves de afinación (Portamento)

Portamento es un efecto que crea transiciones suaves entre una tecla y la tecla siguiente. Cuando el parámetro Solo Switch está en "ON", es posible aplicar Portamento para crear un efecto similar al de un violinista cambiando la afinación suavemente, deslizando su dedo a lo largo del diapasón.

Portamento Sw (Interruptor Portamento)

Especifica si el efecto Portamento se aplicará (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Portamento Time

Al usar Portamento, este parámetro especifica el tiempo por encima del cual la afinación cambiará. Ajustes superiores causarán que el cambio de afinación a la siguiente nota requieran más tiempo.

VALOR: 0–127

• Variar el volumen según la intensidad con que pulse el teclado

La fuerza que usted aplica a una tecla al pulsarla se expresa mediante un valor del parámetro **velocity**. Cuando interpreta una nota con intensidad, se transmitirá un valor alto de Velocity, produciendo un mayor volumen o un sonido distinto. Si edita los valores **Velo Sens Depth** y **Velo Sens Ofs**, podrá ajustar la relación entre su interpretación en el teclado y la fuerza con que se producen las notas.

Velo Sens Depth (Profundidad de Velocity Sensitivity)

Ajustes superiores a este valor le permitirán producir notas en un mayor rango de volumen incluso a partir de pequeños cambios en la intensidad de su interpretación. Ajustes inferiores de este valor significarán que incluso si usted varia su interpretación de forma significativa, el rango de volumen de las notas que suenen será reducido.

VALOR: -64–+63

Velo Sens Ofs (Ajuste por defecto de Velocity Sensitivity)

Ajustes superiores a este valor producirán sonidos más fuertes incluso con interpretaciones suaves. Ajustes inferiores de este valor suavizarán el sonido inculso con interpretaciones suaves.

VALOR: -64–+63

Rango Pitch Bend

Especifica la cantidad de cambio de afinación en unidades de semitono (un máximo de dos octavas) que se producirán cuando manipule la palanca Pitch bend. La cantidad de cambio será la misma si mueve la palanca hacia izquierda o derecha.

VALOR: 0–24

• Ajustar la modulación del sonido (LFO)

El LFO (Oscilador de baja frecuencia) aplica cambios cíclicos al sonido. Puede usarse para modificar la afinación, la frecuencia de corte o el volumen para producir vibrato, wah-wha o efectos de tremolo. Los sonidos originales de la unidad RS-70 contienen ajustes LFO apropiados para cada sonido. Es posible editar los patches para ajustar la velocidad del efecto LFO, y la profundidad en la que este afectará a la afinación y al filtro de la frecuencia de corte.

NOTE

No es posible ajustar simultáneamente la profundidad de afinación y la profundidad de la frecuencia de corte. Tampoco es posible ajustar la profundidad del efecto en el volumen. Si necesita usar un efecto de Trémolo ajustable, use el Multi-efectos del TREMOLO (Pág. 110).

Filter LFO (Interruptor del filtro LFO)

Selecciona si el ajuste de profundidad de LFO controlará la profundidad de la modulación de la frecuencia de corte, o de la modulación de la afinación. Este ajuste está vinculado con la manipulación del interruptor [FILTER LFO] del panel (Pág. 110).

VALOR

OFF (PCH): Es posible ajustar la profundidad del efecto LFO en la afinación.

ON (FLT): Es posible ajustar la profundidad del efecto LFO en la frecuencia de corte del filtro.

LFO Rate (Rango LFO)

Ajusta el rango de modulación, o la velocidad del LFO. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [LFO RATE] del panel (Pág. 31).

VALOR: -64–+63

LFO Depth (Profundidad del LFO)

Especifica la profundidad de LFO. Normalmente la profundidad del efecto LFO en la afinación cambiará. Si el parámetro Filter LFO está ON, el efecto de LFO en la frecuencia de corte cambiará. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [LFO DEPTH] del panel (Pág. 31).

VALOR: -64–+63

LFO Delay

Ajusta el tiempo desde que usted pulsa (o suelta) una tecla, hasta que LFO empieza a aplicarse (o la duración del efecto continua).

VALOR: -64–+63

Ajustar el brillo o la dureza del sonido (filtro)

La sección del Generador de sonido de la unidad RS-70 contiene un **filtro** que puede cortar o potenciar regiones específicas de la frecuencia de sonido. Cada sonido original en la unidad RS-70 consta de sus propios ajustes de filtro, y used puede usar la edición de Patches para modificar este parámetro.

Cutoff Freq (Frecuencia de corte)

Especifica la frecuencia (frecuencia de corte) en la que el filtro empezará a modificar el sonido. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [CUTOFF] del panel (Pág. 33).

VALOR: -64–+63

Parámetro Resonance

Este ajuste potencia la región cerca de la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido. Aumentar este valor excesivamente puede causar oscilación y distorsión. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [RESONANCE] del panel (Pág. 33).

VALOR: -64–+63

- **Ajustar el ataque o decay del sonido (Envelope)**

Cada sonido original de la unidad RS-70 incluye ajustes envelope, pero es posible usar la edición del Patch para aplicar ajustes relativos a este. Dependiendo del sonido que usted seleccione, la edición puede no producir cambios en el sonido. No es posible alcanzar el nivel de sustain.

Parámetro Attack Time

Ajusta el tiempo de ataque envelope. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [ATTACK] del panel (Pág. 32).

VALOR: -64–+63

Parámetro Decay Time

Ajusta el tiempo de atenuación de Envelope. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [DECAY] del panel (Pág. 32).

VALUE: -64–+63

Parámetro Release Time

Ajusta el tiempo de recuperación de envelope. Este ajuste está vinculado con la manipulación del conmutador [RELEASE] del panel (Pág. 32).

VALOR: -64–+63

Guardar un Patch

Cuando esté satisfecho con la edición de un Patch, guárdelo mediante el siguiente procedimiento:

1. **Pulse [PATCH] para que éste se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Seleccione el Patch que desee editar.**
3. **Edite el Patch.**

"Cambiar el sonido mediante los conmutadores (Patch Modify)" (Pág. 30).
"como realizar ajustes Patch" (Pág. 55).

4. **Cuando el sonido sea de su agrado pulse [WRITE].**

   Use VALUE [-]/[+] para especificar el número en que se guardará el Patch de usuario (U001–U128).

   Tal como se muestra en la parte superior, la pantalla mostrará solo el número de Patch de usuario, si nada ha sido guardado en este número.

   Si usted guarda el Patch en un número de Patch en que se ha guardado un Patch de usuario anteriormente, sea consciente de que los ajustes anteriores se sobreescribirán y se perderán.

5. **Pulse [ENTER].**
6. **Use VALUE [-]/[+] para especificar la categoría del Patch de usuario que desee guardar.**

   Para más información sobre la categoría, consulte "Categorías de Patch" (Pág. 60).

7. **Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.**

Cuando el Patch de usuario se haya guardado, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto completará el procedimiento.

Si decide no guardar el Patch de usuario, pulse [EXIT].

Si no cambia **"Nombre del Patch"** (Pág. 56), el Patch mantendrá el nombre seleccionado en el paso 2.

Categorías de Patch

La unidad RS-70 permite nombrar y guardar un Patch que usted edite en la categoría de sonidos que desee (**Patches de Usuario**). Guardar un Patch editado en la categoría apropiada, facilitará la localización del Patch cuando lo necesite. Esto también le permitirá usar ajustes del arpegiador apropiados para su Patch de usuario.

Category

Grupo de Categoría	Categoría		Contenido
PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano Acústico
	EP	EL.PIANO	Piano Eléctrico
KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Otros teclados (Clavicordio, etc.)
	BEL	BELL	Campana
	MLT	MALLET	Mazo
	ORG	ORGAN	Órgano eléctrico y de iglésia
	ACD	ACCORDION	Acordeón
	HRM	HARMONICA	Harmónica, Arpa de Blues
GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitarra acústica
	EGT	EL.GUITAR	Guitarra Eléctrica
	DGT	DIST.GUITAR	Guitarra distorsnionada
ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cuerdas
	ORC	ORCHESTRA	Conjunto de orquesta
	HIT	HIT&STAB	Golpe de orquesta
	WND	WIND	Vientos (Oboe, Clarinete, etc.)
	FLT	FLUTE	Flauta, Píccolo
WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Pulsados (Harp, etc.)
	ETH	ETHNIC	Otros étnicos
	FRT	FRETTED	Instrumentos con trastes (Mandolina, etc.)
BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Metales acústicos
	SBR	SYNTH.BRASS	Metales sintetizados
	SAX	SAX	Saxofón
VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Sintetizador Pad brillante
	SPD	SOFT PAD	Sintetizador Pad suave
	VOX	VOX	Voz, Coro
SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Sintetizador solista
	SLD	SOFT LEAD	Sintetizador suave
	TEK	TECHNO SYNTH	Sintetizador Techno
	PLS	PULSATING	Sintetizador de pulsos
	FX	SYNTH FX	Efectos de sonido de Sintetizador (Noise, etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Sintetizador Polifónico
BASS (Bs)	BS	BASS	Bajo acústico y eléctrico
	SBS	SYNTH.BASS	Bajo sintetizado
RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Kit de ritmo
	PRC	PERCUSSION	Percusión
	SFX	SOUND FX	Efectos de sonido
	BTS	BEAT&GROOVE	Beat y Groove
	CMB	COMBINATION	Otros Patches que usan la función Split y Layer

Funciones adecuadas para la edición de Patches (Patch Utility)

La característica Patch Utility proporciona varias funciones adecuadas para editar Patches, como copiar o inicializar un Patch.

Copiar parámetros Patch (PATCH PRM COPY)

Los ajustes de cualquier Patch pueden copiarse al Patch actualmente seleccionado. Esta función, le permitirá realizar una edición más eficiente. Es posible copiar los siguientes cinco parámetros.

- UPPER TONE: Copia los ajustes del sonido Upper.
- LOWER TONE: Copia los ajustes del sonido Lower.
- MFX: Copia los ajustes del Multi-efectos.
- CHORUS: Copia los ajustes del efecto Chorus.
- REVERB: Copia los ajustes del efecto Reverb.

Copiar el sonido UPPER o LOWER

1. **Pulse [PATCH] para que este se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**

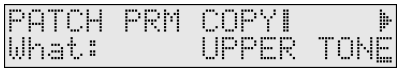
   Seleccione el Patch destino de la copia. .

2. **Pulse [UTILITY].**

3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:PATCH PRM COPY".**

4. **Pulse [ENTER].**

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "UPPER TONE" o "LOWER TONE".**



6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch fuente de la copia. Puede seleccionar entre patches Pf01–U128 (Patches de usuario).

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Use VALUE [-]/[+] para especificar si los datos se copiarán al sonido Upper o Lower del Patch seleccionado.

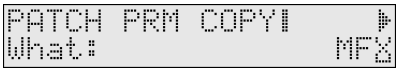
8. **Pulse [ENTER].**

   Los ajustes del sonido Upper o Lower se copiarán al Patch seleccionado.

Cuando se hayan copiado los datos, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Copiar ajustes MFX, CHORUS, o REVERB

1. **Pulse [PATCH] para que este se encienda y la unidad entre en Modo Patch.**
   Seleccione el Patch destino de la copia.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:PATCH PRM COPY".**
4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "MFX", "CHORUS", o "REVERB".**



6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar si copiará ajustes de los efectos "PATCH"o ajustes de los efectos"PTN (Pattern)".

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Copiar ajustes de los efectos "PATCH"
   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch fuente de la copia.

   Copiar ajustes de efectos "PTN (Pattern)"
   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patrón fuente de la copia.

8. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes de los efectos se copiarán al Patch seleccionado.

Cuando los datos se hayan copiado, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza el procedimiento.

Inicializar los parámetros de un Patch (Función PATCH INITIALIZE)

Esta operación inicializa los ajustes del Patch seleccionados.
Esta función resulta adecuada cuando desee crear un sonido desde cero, debido a que se inicializarán todos los parámetros del Patch.

NOTE
La operación initialize afectará solo al sonido selecionado; No cambiará el contenido de otros sonidos almacenados en la memoria. Si desea recuperar todos los ajustes a su estado de fábrica, ejecute la operación, Factory Reset (Pág. 20).

1. **Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
   Seleccione el Patch que desee inicializar.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "2:PATCH INITIALIZE".**
4. **Pulse [ENTER].**

5. **Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.**

Cuando haya terminado la instalación, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Borrar un Patch de usuario guardado por usted (Función PATCH REMOVE)

Esta operación borra el Patch de usuario especificado. Cuando usted elimine un Patch, no será posible seleccionar de nuevo el Patch con el número en cuestión. Si guarda un Patch de nuevo en este número, podrá seleccionarlo otra vez.

1. **Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "3:PATCH REMOVE".**
4. **Pulse [ENTER].**

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch de usuario que desee eliminar.**
6. **Pulse [ENTER].**

Cuando haya eliminado los datos, la pantalla indicará:
"COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Transmitir ajustes patch/rhythm desde el conector MIDI OUT (XFER a MIDI)

Es posible transmitir los ajustes de cualquier Patch desde el conector MIDI OUT. Esta función puede usarse para guardar los ajustes Patch a un secuenciador externo.

1. **Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
   Seleccione el Patch.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "4:XFER to MIDI".**
4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "CURRENT PATCH" o "USER PATCHES".**
   Si seleccionar "CURRENT PATCH", proceda al paso 8.
6. **Pulse PAGE/CURSOR [►] para especificar el primer número del rango de Patches de Usuario que desee transmitir.**

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►] para especificar el último número del rango de Patches de Usuario que desee transmitir.**

8. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes del Patch seleccionado se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Después de la transmisión de los datos, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza el procedimiento.

Restablecer los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)

Es posible realizar la operación FACTORY RESET desde Patch Utility.

Para más información sobre la operación FACTORY RESET, consulte **"Recuperar los ajustes de fábrica"**. (Pág. 20).

Crear un Kit de ritmo (Modo Patch)

La unidad RS-70 incluye Kits de Ritmo adecuados para gran variedad de géneros musicales. Es posible editar un Kit de ritmo de fábrica para modificar la afinación/volumen/panorámico del sonido de cada instrumento de percusión a su gusto, y guardarlo como **Kit de Ritmo de usuario**.

Cómo realizar los ajustes del Kit de Ritmo

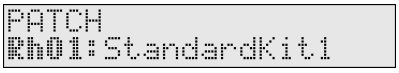
Un Kit de Ritmo consiste en los siguientes tipos de ajustes.

- Ajustes usados por todo elo Kit de Ritmo (Rhythm Common)
- Ajustes para cada Kit de Ritmo (key) (Rhythm Tone)

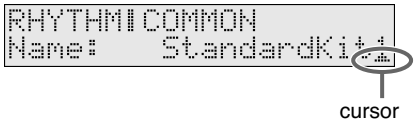
Globalmente, se consideran **"Parámetros del Kit de Ritmo".**

Editar los parámetros del Kit de Ritmo

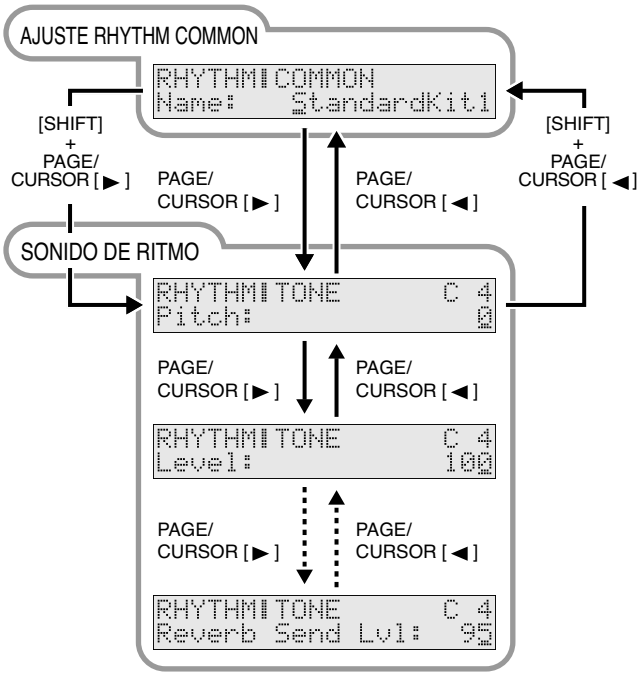
1. **Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Seleccione un Kit de Ritmo (Pág. 26).**
3. **Pulse [PARAM] para que este se encienda.**
   Ahora puede editar los parámetros del Kit de Ritmo.



4. **Si existe un parámetro editable, el cursor (resaltado) parpadeará debajo de su valor. Ahora puede usar VALUE [-]/[+] para modificar el valor de este parámetro del Patch.**



Seleccionar parámetros del Kit de ritmo



Realizar ajustes que afecten a todo el Kit de Ritmo (Parámetros Rhythm Common)

Es posible editar los siguientes parámetros Rhythm Common.

Name (Nombre del Kit de Ritmo)

Es posible cambiar el nombre del Kit de Ritmo.

Puede usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para moverse a través de los caracteres, y usar VALUE [-]/[+] para finalizar el carácter deseado.

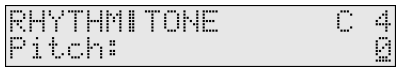
Valor: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

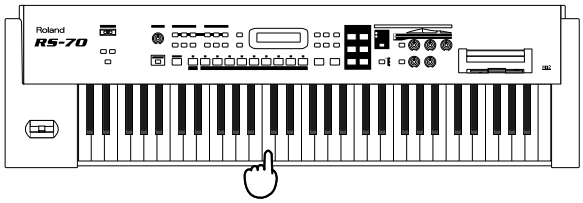
Para más información, consulte **"Asignar un nombre"** (Pág 54).

Editar los ajustes de cada sonido de ritmo (Tono) (Parámetros Rhythm Tone)

Un Kit de Ritmo asigna un instrumento distinto a cada tono. Para cada uno de estos ajustes de instrumentos, es posible editar los siguientes parámetros.

Pulse una tecla para seleccionar el sonido de ritmo que desee editar.





Afinación (Pitch)

Ajusta la afinación del sonido percusivo en pasos de semitono.

VALOR: -60–+67

Nivel (Level)

Especifica el volumen del sonido percusivo.

VALUE: 0–+127

Panorámico (Pan)

Ajusta la posición de panorámico (posición estéreo) de cada sonido percusivo cuando utilice la salida estéreo. Un aumento del valor en L, se escuchará más sonido proveniente del lado izquierdo. De modo similar, se escuchará más sonido proveniente del lado derecho si aumenta el valor R.

Cuando esté ajustado en RND (RANDOM), obtendrá un efecto especial en que el sonido se desplazará aleatoriamente de izquierda a derecha con cada pulsación de una tecla.

VALOR: RND, L63–0–63R

- **Especificar la cantidad de señal del efecto estéreo**

Chorus Send Lvl (Nivel de envío de Chorus)

Ajusta el nivel de la señal enviada al Chorus para cada sonido.

VALOR: 0–127

Reverb Send Lvl (Nivel de envío de Reverb)

Ajusta el nivel de la señal enviada a la Reverb para cada sonido

VALUE: 0–127

Guardar un Kit de Ritmo (Kits de Ritmo de usuario)

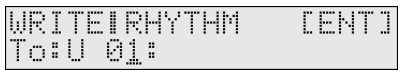
Una vez haya editado un Kit de Ritmo a su gusto, guárdelo mediante el siguiente procedimiento.

1. **Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Seleccione el Kit de Ritmo que desee editar.**
3. **Edite el Kit de Ritmo y sus sonidos de ritmo.**

☞ **"Realizar ajustes globales de la unidad (parámetros Rhythm Common)"** (Pág. 63).
"Editar los ajustes de cada sonido de Ritmo (Tono) (Parámetros de Sonidos de Ritmo)"(Pág. 63).

MEMO Ajustes Patch Modify (Pág. 30) no se almacenan para Kits de Ritmo.

4. **Cuando haya ajustado el Kit de ritmo a su gusto, pulse [WRITE].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el número en que se guardará el Kit de Ritmo. (U01–U16).



   Como se muestra en la parte superior, la pantalla mostrará solo el número de Kit de Ritmo si no se ha usado para guardar datos.

NOTE Sea consciente de que los ajustes que guardó anteriormente se sobreescribirán y se perderán si guarda los datos en un número que contenga un Kit de Ritmo.

5. **Pulse [ENTER].**
   De forma distinta a un Patch, un Kit de Ritmo siempre se guarda en el grupo de la categoría "RHYTHM & SFX" "DRM" (DRUMS).

MEMO Para más información sobre el grupo de la categoría, consulte "**Categorías de Patch**" (Pág. 63).

Cuando el ritmo se haya guardado, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza el procedimiento.

MEMO Si decide no guardar el Kit de Ritmo, pulse [EXIT].

Si no cambia el ajuste **"Name (nombre del Kit de Ritmo)"** (Pág. 63), el Kit de Ritmo tendrá el mismo nombre que el seleccionado en el paso 2.

Funciones adecuadas para la edición de Kits de Ritmo (Utilidad Rhythm Set)

La característica Rhythm Set Utility proporciona funciones adecuadas para la edición de Kits de Ritmo como inicializar un Kit de ritmo o copiar ajustes de efectos.

Copiar ajustes de efectos desde un Kit de Ritmo (RHYTHM PRM COPY)

Esta operación copia ajustes de efectos desde un Kit de Ritmo existente al Kit de Ritmo actualmente seleccionado. Es posible copiar los siguientes 3 parámetros.

- MFX: Copia los ajustes del Multi-efectos.
- CHORUS: Copia los ajustes del Chorus.
- REVERB: Copia los ajustes de la Reverb.

1. **Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
   Seleccione el Kit de Ritmo destino de la copia.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:RHY PRM COPY".**
4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "MFX", "CHORUS", o "REVERB".**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar si copiará los ajustes de efectos "RHYTHM" o los ajustes de efectos "PTN (Pattern)".
7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Copiar ajustes de efectos "RHYTHM".
   Selecciona el Kit de Ritmo destino de la copia.

   Copiar ajustes de efectos "PTN (Pattern)"
   Selecciona el patrón fuente de la copia.

8. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes de efectos se copiarán en el Kit de Ritmo seleccionado.

Cuando los datos se hayan copiado, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Inicializar los ajustes de un Sonido de Ritmo específico (RHYTHM INITIALIZE)

Esta operación inicializa los parámetros del sonido de ritmo (Pág. 63) al estado del Kit de Ritmo actual antes de que sus parámetros fuesen editados.

MEMO

Si desea que los parámetros del Kit de Ritmo seleccionado vuelvan a su estado de fábrica, simplemente seleccione de nuevo el Kit de Ritmo actual desde el que empezó la edición.

NOTE

La operación Initialize afecta sólo al sonido seleccionado; No cambiará el contenido de otros sonidos almacenados en la memoria de usuario. Si desea recuperar los ajustes a su estado de fábrica, ejecute la operación Factory Reset (Pág. 20).

1. **Pulse [PATCH] para que se encienda y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Seleccione el Kit de Ritmo que contiene el sonido de ritmo que desee inicializar..**
3. **Pulse [UTILITY].**
4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "2:RHY INITIALIZE".**
5. **Pulse [ENTER].**

6. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Kit de ritmo que desee inicializar.**
   VALOR: A 0 (key#21)–C 8 (key#108)

MEMO

También es posible pulsar una tecla para seleccionar el sonido de ritmo a editar.

7. **Pulse [ENTER] una vez más para ejecutar.**

Cuando haya finalizado la inicialización, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza el procedimiento.

Eliminar un Kit de Ritmo que usted guardó (RHYTHM REMOVE)

Esta operación elimina el Kit de Ritmo de usuario especificado. Cuando elmimine un Kit de Ritmo, no será posible selecionar de nuevo el Kit de Ritmo que corresponda a este número. Si guarda de nuevo un Kit de Ritmo en este número, podrá seleccionarlo de nuevo.

1. **Pulse [PATCH] y la unidad entrará en modo Patch.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "3:RHY REMOVE".**
4. **Pulse [ENTER].**

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Kit de Ritmo de usuario que desee eliminar.**
6. **Pulse [ENTER].**

Cuando los datos se hayan eliminado, la pantalla indicará: "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Consulte **Crear un Patch (Modo Patch; Pág. 62), sobre la transmisión de ajustes Patch/Rhythm desde el conector MIDI OUT (XFER a MIDI)**, o **Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)**.

Usar el secuenciador para crear patrones (Modo Pattern)

El secuenciador rápido **Quick Sequencer (QUICK SEQ)** integrado en la unidad RS-70 facilita mucho la grabación Loop encima de sus propios ritmos originalespara crear rápidamente **patrones** (datos de interpretación de varios compases de duración). Si usted no está satisfecho con el contenido de la grabación, puede borrarlo simplemente pulsando un botón, e intentarlo de nuevo hasta que esté satisfecho con los resultados. De este modo crear una canción original.

MEMO

Si utiliza los patrones de fábrica 001–128, podrá crear un máximo de 256 patrones. (Esto dependerá de la cantidad de datos de interpretación de cada patrón). Como sea necesario, es posible crear patrones de 998 compases de longitud.

MEMO

La unidad volverá al modo Pattern para crear y reproducir patrones. El modo Song permite realizar arreglos en los patrones que usted haya creado en el orden deseado para crear una canción completa. (Pág. 114).

Interpretar Patrones

El modo Pattern permite reproducir simultáneamente hasta 16 partes, cada una con su propio sonido (Patch o Kit de Ritmo). Por ejemplo, con las configuración siguiente: batería, piano, guitarra, y bajo se reproducirán simultáneamente, proporcionándole una banda instrumental.

EJEMPLO

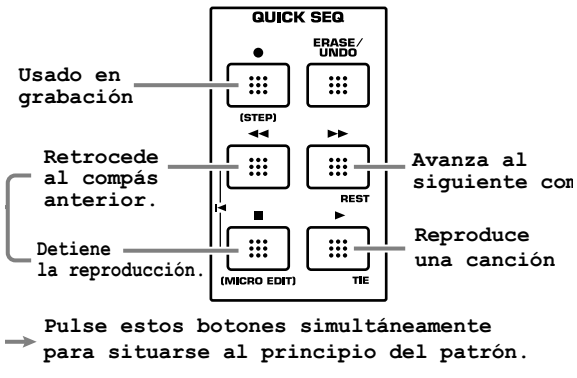
Parte 0 RHYTHM & SFX:	Kit de Ritmo
Parte 1 PIANO:	Piano acúctico
Parte 3 GUITARRA:	Guitarra eléctrica
Parte 9 BAJO:	Bajo sin trastes

MEMO

Si cambia patrones y añade o elimina partes (instrumentos) durante la reproducción, podrá interpretar música dance de modo similar a usar las series “Groovebox” de Roland.

Funcionamiento básico de la reproducción

Controle la reproducción mediante los siguientes botones.



Seleccionar un patrón para su reproducción

1. **Pulse [PATTERN] para que se encienda y la unidad entre en Modo Pattern.**
   El nombre del patrón seleccionado aparecerá en pantalla.

MEMO

Asegúrese de que ambos [PART SELECT] Y [TRACK MUTE] están apagados.

2. **Seleccione el número de patrón que desee reproducir.**
   Seleccione el número de patrón desde 001 a 256.

HINT

Además, los ritmos 001–009 también contienen interpretaciones pregrabadas en cada parte. Al realizar las primeras pruebas de modos de reproducción, puede probar seleccionando estos patrones de muestra.

3. **Pulse [►] para reproducir el patrón.**
   Pulse [■] para detener la reproducción.

Seleccionar números de patrón

Usar VALUE [-]/[+]

Pulsar VALUE [-]/[+] seleccionará el patrón precedente o siguiente al patrón que esté seleccionado.

Noes necesario pulsar [ENTER] después de realizar la selección. El numero que usted seleccione tendrá un efecto inmediato, y el patrón quedará seleccionado.

Usar los botones de acceso directo

- **Cuando no use la función [NUMERIC]**
  Use los botones [0]–[9] para introducir un número.
  Los dos dígitos superiores se mantendrán fijos, sólo cambiará el dígito inferior. Este paso permite saltar através de números sucesivos.
  No es necesario pulsar [ENTER] después de realizar su selección.
  El número que usted seleccione tendrá un efecto inmediato y el patrón quedará seleccionado.
- **Cuando use la función [NUMERIC]**

1. **Pulse [NUMERIC] para que este se encienda.**
2. **Use los botones [0]–[9] para introducir un número de 3 dígitos.**
   La indicación parpadeará.
3. **Si desea inicializar el valor, pulse [ENTER].**
   El valor quedará finalizado y [NUMERIC] se apagará.
   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cambiar patrones durante la reproducción

Si cambia patrones durante la reproducción, el nuevo patrón seleccionado iniciará su reproducción al finalizar el patrón actual. Es posible interpretar una canción usando esta función para conectar patrones.

1. **Durante la reproducción de un patrón, seleccione el patrón que desea que la unidad reproduzca a continuación.**

2. Cuando la reproducción del patrón actual termine, el patrón que seleccionó en el paso 1 iniciará su reproducción.

Cuando el patrón actualmente seleccionado se acerque al final, el número de patrón en la línea inferior de la pantalla empezará a parpadear. Entonces ya no será posible especificar el próximo patrón, ya que los preparativos para el cambio de patrón ya se habrán iniciado.

Enmudecer una parte (Track Mute)

Cambiando el estado Play/Mute de varias partes durante la reproducción del patrón, permite añadir una variación dinámica a la reproducción sin cambiar a un patrón distinto.

HINT

Si desea realizar operaciones como por ejemplo, enmudecer sólo el bombo, o enmudecer sonidos de batería indivivuales, puede usar las partes que no se usaron para el patrón, y reasignar Kits d e Ritmo a diversas partes (Pág. 68) y grabar los instrumentos de percusión por separado.

1. Pulse [TRACK MUTE] para que este se encienda.

2. Pulse un botón ([0]–[9]) que esté encendido o parpadeando correspondiente a cada parte, para cambiarla entre el estado en reproducción (Play) y el estado enmudecido (Muted).

Encendido: Los datos de reproducción no están enmudecidos
Parpadeante: Los datos de reproducción están enmudecidos.
Apagado: No hay datos de reproducción.

La unidad RS-70 consta de un total de 16 partes.

Para cambiar entre el estado play/mute de las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6].

☞ "**Seleccionar una Parte**" (Pág. 54).

Ajustar el Tempo del Patrón

1. Pulse [TAP TEMPO]para que este se encienda.

Aparecerá en pantalla el Tempo actual del patrón.

MEMO

La pantalla de Tempo también cambiará al cambiar el patrón. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el Tempo.

2. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

Cuando pulse [TAP TEMPO], la pantalla de tempo siempre se actualizará según los cambios de Tempo del patrón.

MEMO

No es posible grabar cambios de Tempo a tiempo real.

Pulsar un botón para modificar el Tempo (Tap Tempo)

Es posible modificar el Tempo aplicando el intervalo de tiempo con que usted pulse [TAP TEMPO].

1. Pulse [TAP TEMPO] en pulsaciones de negra, tres o más veces en el tiempo deseado.

El Tempo se calculará automáticamente, y se ajustará en el intervalo en que usted pulse el botón.

Es posible usar [TAP TEMPO] para modificar el Tempo incluso cuando su valor no aparezca en pantalla.

El botón le permite comprobar el tempo y el tipo de compás. Durante la reproducción, el botón parpadeará en rojo en el primer tiempo de cada compás y en verde en las pulsaciones posteriores.

MEMO

BPM

BPM singnifica pulsaciones por minuto (Beats Per Minute), e indica el número de negras que suceden en un minuto.

Standard tempo

Cada patrón tiene ajustado de antemano un Tempo óptimo. Esto se denomina "Standard tempo". Independientemente de si el patrón está detenido o en reproducción, cambiar a otro patrón cambiará el valor del Tempo al Tempo estándar de este patrón.

Grabar durante su interpretación (Grabación a tiempo real)

Grabación

1. Selecione una parte y el sonido a grabar

1. Pulse [PART SELECT] para que se encienda.

2. Use [0]–[9] para seleccionar la parte que desee grabar.

Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág. 54).

3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un Patch.

☞ "**Seleccionar un Patch**" (Pág. 24).

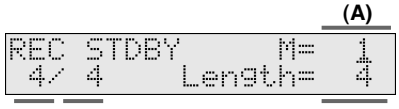
2. Espera de Grabación

1. Si el patrón está reproduciéndose, deténgalo.

2. Pulse [●].

[●] parpadeará, y la unidad entrará en el estado de espera de grabación "**recording standby**".

3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor, y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.



Valores

A: Especifica la ubicación del compás en que se iniciará la grabación.

B/C: Especifica el tipo de compás del patrón. Es posible ajustar el tipo de compás del patrón sólo cuando la duración del patrón es 0.

D: Especifica el número de compases que desea grabar. Es posible ajustarlo en un valor mayor al número de compases en el patrón, pero no en un número inferior.

"Eliminar compases no deseados (PTN DELETE)" (Pág. 84).
"Ajustes del metrónomo (METRONOME)" (Pág. 125).

MEMO

En este punto puede pulsar [PARAM] para ajustar el modo de grabación o los ajustes de Cuantización (Pág. 70).

3. Grabación

1. **Pulse [►] para iniciar la grabación.**

   [●] Se encenderá, la grabación se iniciará como se especifica en el ajuste Count In (Pág. 71).

4. Ensayo antes de grabar la parte siguiente (Ensayo de grabación)

En el estado de grabación, pulse [●] una vez más. [●] parpadeará, y la unidad entrará en el estado de ensayo de grabación (**recording rehearsal)**. El funcionamiento es el mismo que durante la grabación normal, pero los datos en realidad no se grabarán. En otras palabras, este modo le permite escuchar la reproducción del Loop mientras elije el sonido siguiente o practica su interpretación.

1. **Mientras esté en el estado de grabación, pulse [●] una vez más.**

   [●] parpadeará, y la unidad entrará en el estado de ensayo de grabación (**recording rehearsal**). Los datos que interprete en este estado no se grabarán.

MEMO

Si pulsa [■] en el estado de espera de grabación, la unidad abandonará este estado.
Si pulsa [ERASE/UNDO] en el estado de espera de grabación, la unidad entrará en el estado de espera de borrado a tiempo real (realtime erase standby).

2. **Use [0]–[9] para seleccionar la parte que desee grabar a continuación.**

   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág. 54).

3. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un Patch.**

   Encuentre el Patch que desee usar.

MEMO

Sólo es posible seleccionar Patches que pertenezcan a la categoría asignada a la parte que usted esté grabando. Si desea usar un Patch de otra categoría, deberá asignarla a la parte a ser grabada.

Para detalles consulte **"Asignar Patches de la misma categoría a múltiples botones"** (ver a continuación).

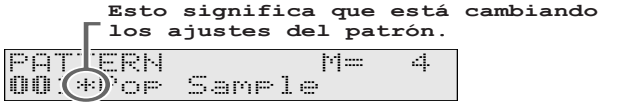
5. Grabación de la parte siguiente

1. **En el estado de espera de grabación, pulse [●] una vez más.**

   [●] se encenderá , y la grabación se iniciará.
   Repita los pasos 4 y 5, y cambie las partes mientras graba el patrón.
   Es posible pulsar [TRACK MUTE] para seleccionar una parte grabada y enmudecerla (Pág. 67).

6. Detener la grabación

1. **Cuando haya finalizado su patrón, pulse [■] para detener la grabación.**



Asignar Patches de la misma categoría a múltiples botones

En modo Patch, es posible pulsar [SHIFT] y usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para saltar por las categorías asignadas a [0]–[9], seleccionar Patches del grupo de la categoría anterior o siguiente independientemente del botón seleccionado. Esto le permitirá asignar Patches para categorías que no figuran impresas en el panel [0]–[9]. Por ejemplo, si desea preparar múltiples Patches de la misma categoría, como dos tipos de órgano, puede usar el método anterior para seleccionar Patches de órgano, para una categoría que no esté usando.

Escucha rápida y consecutiva de los sonidos integrados de la unidad RS-70/ Visualización de una lista de los Patches de usuario

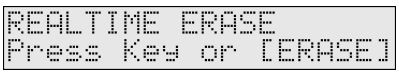
El procedimiento anterior permite escuchar consecutivamente todos los sonidos integrados de la unidad RS-70 sin pulsar un botón category select. Entre los Patches de usuario organizados en grupos de categorías, puede ver una lista de sólo los Patches de usuario. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [►] para cambiar categorías, y después de la categoría "RHYTHM & SFX" verá los patches de usuario (u001–u128) mostrados como una categoría.

* *Sólo al visualizar una lista, la "u" al principio de los números de Patch de usuario aparecerá como un carácter en minúsculas.*

Eliminar datos innecesarios durante la grabación (Función Realtime Erase)

Si comete un error durante la grabación, puede eliminar los datos ncorrectos mientras continua grabando.

1. **Durante la grabación, pulse [ERASE/UNDO] para seleccionar el estado de espera de borrado a tiempo real.**



2. **Elimine las notas no deseadas.**
   - **Para borrar todas las notas que grabó**
     Pulse [ERASE/UNDO]. Todos los datos musicales de la parte se eliminarán mientras continue pulsando el botón.
   - **Para borrar sólo notas concretas de las notas que grabó**
     Mantenga pulsada la tecla de la nota que desee borrar. Los datos de notas de la tecla en cuestión se eliminarán mientras mantenga la tecla pulsada.

Si mantiene pulsadas dos o más teclas, todos los datos de notas entre las teclas más graves y las más agudas se eliminarán mientras continúe pulsando las teclas.

En cualquier caso, la unidad volverá al estado de espera de borrado a tiempo real (realtime erase standby state) cuando libere las teclas o el botón.

3. **Use [0]–[9] para seleccionar la parte que contiene los datos que desee eliminar.**
   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsasdo [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág. 54).

4. **Elimine los datos grabados del mismo modo que en el paso 2.**
   De este modo es posible cambiar entre partes y eliminar datos no deseados.

NOTE
No es posible cambiar partes mientras esté borrando datos.

5. **Pulse [EXIT] para volver a la grabación.**
   Si pulsa [●], la unidad entrará en el estado de Ensayo de grabación.
   Si pulsa [■], la grabación finalizará.

Regrabar una región específica (Punch In/Punch Out)

Es posible reproducir un patrón y regrfabar sólo una región específica. Esto se denomina “Grabación Punch-In”. Este es un método adecuado para reemplazar selectivamente una porción de datos musicales con la que no esté satisfecho.

Especificar la región a regrabar durante la reproducción de la canción (Punch In/Out Manual)

1. **Ajuste el modo de grabación (Pág. 71) en [M.PUNCH].**
2. **Desde el estado de espera de grabación, use [0]–[9] para seleccionar la parte que desee grabar.**
   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág. 54).
3. **Pulse [►].**
   En este momento aparecerá la pantalla siguiente, aunque la grabación real no habrá empezado.

4. **En el punto en que desee iniciar la grabación, pulse [●].**
   La unidad pasará de modo de reproducción a grabación.
5. **En el punto en que desee detener la grabación, pulse [●] una vez más.**
   La unidad volverá al modo de reproducción.
6. **Cuando haya finalizado su patrón, pulse [■] para detener la grabación.**

Specificar la region a regrabar antes de iniciar la reproducción (Auto Punch-In/Out)

Cuando use la función Auto Punch-In/Out, simplemente interprete junto a los datos grabados anteriormente, y los datos nuevos reemplazarán los datos de la región que usted haya especificado.

1. **Ajuste el modo de grabación en [A.PUNCH], y ajuste los parámetros “PunchIn” y “PunchOut” para especificar la región que desee regrabar. (Pág. 71).**
2. **Desde el estado de espera de grabación, use [0]–[9] para seleccionar la parte que desee grabar.**
   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág. 54).
3. **Pulse [►].**
   La grabación real no habrá empezado, y en este punto la pantalla mostará lo siguiente:

4. **En la ubicación que usted especificó para “PunchIn”, la unidad pasará del estado de reproducción al estado de grabación.**

5. **En la ubicación especificada por “PunchOut”, la grabación se detendrá y la reproducción se reanudará.**
6. **Cuando haya completado su patrón, pulse [■] para detener la grabación.**

Undo/redo la grabación anterior

Si no está satisfecho con la grabación anterior a tiempo real, puede volver al estado prévio de grabación (**Undo**), o cancelar (**Redo**) la operación Undo.

Undo

1. **Con el patrón detenido, pulse [ERASE/UNDO].**
   Si la unidad está en un estado que permite la operación Undo, aparecerá la siguiente pantalla.

```
    << UNDO >>
          [ENTER]
```

2. **Pulse [ENTER] para ejecutar la operación Undo.**
   Si decide cancelar, pulse [EXIT].
   Si no es posible ejecutar la operación Undo, aparecerá la siguiente pantalla.

```
  Cannot UNDO
```

Redo

1. **Después de realizar la operación Undo, pulse [ERASE/UNDO].**
   Si la unidad está enun estado que permite la operación Redo, aparecerá la siguiente pantalla.

```
    << REDO >>
          [ENTER]
```

2. **Pulse [ENTER] para ejecutar Redo.**
   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

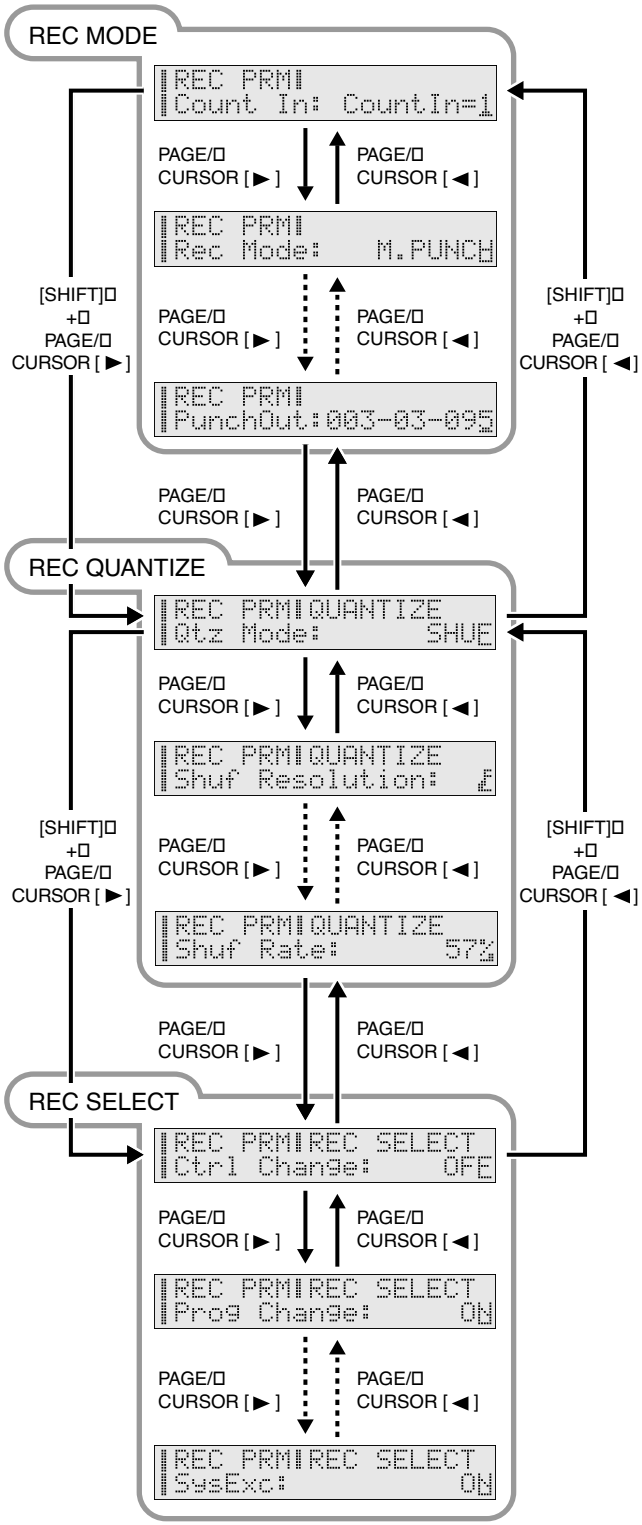
* *Si previamente ha decidido editar un patrón, estas acciones se verán afectadas por la operación Undo/Redo.*

Varios ajustes para la grabación a tiempo real

En el estado de Espera de Grabación "Recording Standby" (Pág. 67), pulse [PARAM] para especificar el modo de grabación y realizar ajustes de cuantización.

- **REC MODE (Modo de Grabación - Recording Mode):** Selecciona cómo tendrá lugar la grabación (Pág. 71).
- **QUANTIZE (Cuantización de Grabación - Recording Quantize):** Corrige los tiempos de su interpretación durante la grabación (Pág. 71).
- **REC SELECT (Selección de grabación - Recording Select):** Selecciona los datos musicales a grabar (Pág. 72).

Cómo seleccionar los parámetros de grabación



Seleccionar cómo se grabará (REC MODE)

Count In

Selecciona cuando empezará la grabación.

VALOR

CountIn= 0: La grabación empezará inmediatamente al pulsar [►] en el estado de espera de grabación.

CountIn= 1: Cuando pulse [►] en el estado de espera de grabación, se iniciará una cuenta atrás un compás antes de la posición de inicio de la grabación; La grabación empezará cuando la unidad alcance la ubicación de grabación seleccionada.

CountIn= 2: Cuando pulse [►] en el estado de espera de grabación, se iniciará una cuenta atrás dos compases antes de la posición de inicio de la grabación; La grabación empezará cuando la unidad alcance la ubicación de grabación seleccionada.

WAIT NOTE: La grabación se iniciará cuando interprete en el teclado.

REC MODE (Modo de grabación)

Seleccione cómo tendrá lugar la grabación

VALOR

MIX: Se llevará a cabo Mix-recording. Si una interpretación se ha grabado anteriormente en la pista de destino de la grabación, su nueva interpretación se añadirá a la interpretación existente sin borrarla. El secuenciador rápido RS-70 está diseñado para la grabación Loop de patrones de varios compases de duración, por lo tanto normalmente usted seleccionará el ajuste "MIX".

REPLACE: La grabación con reemplazo "Replace-recording" se llevará a cabo. Si se ha grabado una interpretación en la pista de destino de grabación, esta se borrará al grabar su nueva interpretación. Use este ajuste cuando desee regrabar una parte de un patrón largo.

A.PUNCH: La grabación tendrá lugar en la región que usted especificó previamente mediante "PunchIn" y "PunchOut" (Auto Punch-In/Out). Esta función es adecuada cuando regrabe una área en que haya cometido un error (Pág. 69).

M.PUNCH: Después del inicio de la grabación puede pulsar [●] para que este se encienda y desde este momento , la unidad reemplazará los datos existentes cuando permita que [●] esté encendido (Punch-In Manual). Esta función resulta adecuada cuando desee grabar encima de errores que haya cometido en diferentes ubicaciones (Pág. 69).

PunchIn (Punch In)

Especifica el compás, pulso, y clock en que empezará la grabación PunchIn.

PunchOut (Punch Out)

Especifica el compás, pulso, y clock en que la grabación auto PunchIn se detendrá.

MEMO

Clock es la unidad más pequeña que se usa para indicar el tiempo. En la unidad RS-70, el tiempo se expresa en términos de 96 clocks/negra. Por ejemplo, en un compás 4/4 (cuatro negras por compás), el compás tendrá 384 clocks (4 x 96) de duración. El tiempo se mide en compases: tiempos y el resto de números de compás mostrados al final en el formato **measure:beat:clock**.

Corrija los tiempos de su interpretación a medida que graba (REC QUANTIZE)

La función Quantize corrije automáticamente imprecisiones en los tiempos de su interpretación en el teclado, alineando las notas en intervalos de tiempo totalmente precisos. Durante la grabación a tiempo real, esposible cuantizar.

Aplicar cuantización a datos pregrabados (Pág. 84).

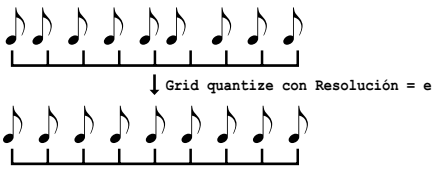
Tipo

Especifica la cuantización durante la grabación.

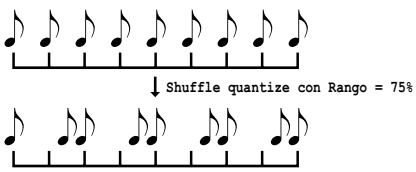
Valor

OFF: No se aplicará cuantización durante la grabación.

GRID: Se aplicará Grid Quantize durante la grabación. Use este ajuste cuando desee que los tiempos sean precisos, por ejemplo cuando grabe baterías o bajos.



SHUFFLE: Shuffle Quantize se aplicará durante la grabación. Use este ajuste cuando desee dar un carácter "shuffle" o "swing".



Parámetro Grid Resolution

Realice este ajuste cuando use la función Grid Quantize. Especifique el intervalo de cuantización en términos de un valor de nota. Seleccione el valor de nota más corto que ocurrirá en el rango en que Grid Quantize se aplicará.

Valor: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯₃ , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , ♪ , ♩₃ , ♩

Parámetro Grid Strength

Realice este ajuste cuando esté usando Grid Quantize. Especifica el grado en que las notas se ajustarán hacia los intervalos de tiempo especificados por el parámetro Grid Resolution. Con un ajuste del "100%", las notas se corregirán de forma precisa según los tiempos del parámetro Grid Resolution. A medida que baje este ajuste, la corrección de los tiempos de las notas será menos exhaustiva, y con un ajuste de "0%" los tiempos no se ajustarán.

Valor: 0–100 (%)

Shuf Resolution (Resolución Shuffle)

Realice este ajuste cuando esté usando Shuffle Quantize. Especifica el valor de las notas usado para la cuantización.

Valor: 𝅘𝅥𝅯 , ♪

Shuf Rate (Shuffle Quantize Rate)

Realice este ajuste cuando esté usando Shuffle Quantize. Especifica el grado en que los tiempos retrasados estarán separados de los tiempos a tiempo especificado por el parámetro Shuffle Resolution. Con un ajuste de "50%", los tiempos retrasados estarán exactamente entre los tiempos a tiempo adyacentes. Con un ajuste de "0%", los tiempos retrasados se desplazarán a los mismos tiempos que los tiempos a tiempo precedentes. Un ajuste de "100%", los tiempos retrasados se moverán en el mismo tiempo que los tiempos a tiempo siguientes.

Valor: 0–100 (%)

Seleccionar los datos musicales a ser grabados (REC SELECT)

Cuando use la grabación a tiempo real, todos sus datos musicales se grabarán normalmente. Si desea evitar grabar un tipo específico de datos, puede desactivar su ajuste Recording Select.

Ctrl Change (Cambio de Control)

Estos eventos corresponden a varios números de control, y se usan para aplicar efectos como Modulación o Pan. Estos se usan principalmente para manipular conmutadores y la palanca.

Valor: OFF, ON

Prog Change (Cambio de Programa)

Estos eventos se usan para seleccionar sonidos (Patches). El sonido correspondiente al número de programa será seleccionado.

Valor: OFF, ON

Ch After (Aftertouch de canal)

Estos eventos aplican el aftertouch a un canal MIDI completo.

Valor: OFF, ON

MEMO

Channel aftertouch son datos transmitidos para un canal entero para indicar la intensidad con que pulse las teclas después de la interpretación de las notas. El teclado de la unidad RS-70 no es capaz de transmitir datos Aftertouch de Canal, pero es posible asignar su transmisión a un controlador como un Conmutador o Pedal, y grabar estos mensajes (Pág. 37, Pág. 126).

Pitch Bend

Estos eventos cambian la afinación.

Valor: OFF, ON

SysEx (System Exclusive)

Estos eventos realizan ajustes específicos para la unidad RS-70, como especificar el sonido y el carácter tonal.

Valor: OFF, ON

Grabación usando el arpegiador

La unidad RS-70 proporciona plantillas de arpegios que usan frases adecuadas para cada categoría de instrumento. Algunas de las plantillas de arpegio son Plantillas de frase (**phrase templates**) que le permite producir arpegios con un solo dedo, sin necesidad de mantener pulsado un acorde. Del mismo modo que una interpretación manual, la interpretación creada mediante el arpegiador también puede ser grabada a tiempo real como un patrón.

"Interpretar arpegios (Phrase/Arpegio)" (Pág. 27).

1. **Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que se encienda.**

2. **Elija la plantilla de arpegio que desee usar.**

   Interprete un acorde en el teclado. Un arpegio empezará a sonar según las notas del acorde que usted haya pulsado. Seleccione la plantilla o estilo que desee.

MEMO

Si selecciona una plantilla de frases, pulse sólo una tecla. Si interpreta un acorde, la frase se reproducirá según la última tecla pulsada.

3. **Inicie la grabación.**
4. **Para detener la interpretación del arpegio, pulse [PHRASE/ARPEGGIO] una vez más para que se apague.**

MEMO

También es posible cambiar plantillas y estilos de arpegio y and incluso durante el estado de espera de grabación (Pág. 67) o ensayo de grabación (Pág. 68).

Crear sus propias plantillas de arpegio (User Templates)

Es posible crear su propia plantilla de arpegio editando los parámetros de una de las plantillas de fábrica. Su nueva plantilla puede almacenarse como una de las ocho **plantillas de usuario (user templates)**.

1. **Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que se encienda.**

2. **Pulse [0]–[9] para seleccionar una plantilla que produce arpegios de modo similar a la parte que usted desee crear.**

   Pulsar [0] seleccionará la plantilla de usuario que usted haya creado. Entonces podrá usar VALUE [-]/[+] para seleccionar otras plantillas de usuario.

3. **Pulse [PARAM] para que se encienda.**

   Ahora podrá editar los parámetros de usuario.

4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor, y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.**

   Para detalles sobre los tipos y valores de los parámetros, consulte la sección **"Lista de parámetros de las plantillas de usuario "** (Pág. 73).

5. Cuando haya finalizado con la edición de parámetros, pulse [WRITE].

Use VALUE [-]/[+] para especificar el número (UserTemplate 1–8) en que se guardará la plantilla de usuario.

NOTE

Sea consciente de que si elige un número en que ya se ha guardado una plantilla de usuario, los ajustes guardados anteriormente se sobreescribirán y se perderán.

6. Pulse [ENTER].

Cuando la plantilla de usuario haya sido guardada, la pantalla indicará: "COMPLETED".

MEMO

Si decide no guardar la plantilla de usuario, pulse [EXIT].

Ahora cuando use el arpegiador, puede pulsar [0] y seleccionar la plantilla de usuario que acaba de guardar.

Lista de parámetros de las plantillas de usuario

Parámetro Style (Estilo de arpegio)

Especifica la forma básica en que se reproducirá el arpegio.

Para detalles sobre el estilo de arpegio, consulte **"Lista de estilos de arpegio"** en la " **Lista de Sonidos"** a parte.

MEMO

También es posible crear y almacenar sus propios estilos (Estilos de Arpegio de usuario) (Pág. 88).

Parámetro Variation (Variación del Arpegio)

El arpegiador proporciona diversas variaciones (patrones de interpretación) para cada estilo de arpegio. Este parámetro selecciona el número de variación. El número de variaciones diferirá según el estilo de arpegio.

Parámetro Motif (Motivo del Arpegio)

Ajusta el orden en que sonarán las notas del acorde.

VALOR

UP: Las notas que usted pulse sonarán, de grave a agudo.

DOWN: Las notas que usted pulse sonarán, de agudo a grave.

UP&DOWN: Las notas que usted pulse sonarán de grave a agudo y luego de agudo a grave.

RANDOM: Las notas que usted pulse sonarán en orden aleatorio.

NOTE-ORDER: Las notas que usted pulse sonarán en el orden de pulsación. Pulsando las notas en el orden apropiado es posible crear líneas melódicas. La unidad es capaz de recordar hasta 128 notas.

GLISSANDO: Cada paso cromático entre las notas más agudas y las más graves que usted pulse sonarán en sucesión, repitiéndose en ambas direcciones. Pulse sólo las notas más agudas y las más graves.

CHORD: Todas las notas que pulse sonarán simultáeamente.

AUTO1: El tiempo en que sonarán las teclas se asignará automáticamente, dando prioridad a la tecla más grave pulsada.

AUTO2: El tiempo en que sonarán las teclas se asignará automáticamente, dando prioridad a la tecla más aguda pulsada.

PHRASE: Pulsar una sola tecla reproducirá una frase basada en la afinación de la tecla en questión. Si pulsa múltiples teclas, la última tecla que pulse será la válida.

MEMO

Para una plantilla de frases, este ajustes será "PHRASE".

Parámetro Accent Rate (Rango de Acento del Arpegio)

Modifica la fuerza de los acentos en la duración de las notas para ajustar la sensación de "groove" del arpegio. Un ajuste del "100%" producirá la sensación "groove" más intensa.

Valor: 0–100%

Parámetro Shuffle Rate (Rango de Shuffle del Arpegio)

Este ajuste le permite modificar los tiempos de las notas para crear ritmos shuffle. Con un ajuste del "50%" las notas se espaciarán de forma regular. A medida que aumente el valor los tiempos de las notas tendrán una interpretación con mayor shuffle.

Valor: 0–100%

Parámetro Shuf Resolution (Resolución de Shuffle del arpegio)

Retrasando los tiempos de numeración par (beats 2, 4, 6,...), se genera una sensación de "shuffle". Es posible seleccionar que el retraso del shuffle afecte a las semochorcheas como a las corcheas.

Valor: ♪ , ♪

Parámetro Hold (Interruptor Arpegio Hold)

Activa/desactiva Hold para la interpretación del arpegiador.

Valor: OFF, ON

Parámetro Kbd Velocity del arpegio

Especifica el volumen de las notas que usted interprete.
Si desea que el valor de velocity de cada nota cambie dependiendo de la intensidad con que usted pulse el teclado, ajuste este parámetro en "REAL". Si desea que cada nota tenga un parámetro Velocity fijo, independientemente de la intensidad con que usted interprete en el teclado, ajuste este parámetro en el valor deseado (1–127).

Valor: REAL, 1–127

Parámetro Octave Range (Rango de Octavas del Arpegio)

Ajusta el rango del tono del arpegio en octavas en que tendrá lugar el arpegio. Si desea que el sonido del arpegio se base únicamente en las notas que usted interpreta, ajuste este parámetro en "0". Para que el sonido del arpegio dependa de las notas que usted interpreta y también intervengan notas una octava superior, ajuste este parámetro en "+1". Un ajuste de "-1"añadirá notas una octava inferior a las de su interpretación.

Valor: -3–+3

Parámetro Key Trigger (Disparador de Arpegio del teclado)

Active este ajuste ("ON") si desea que el arpegio empiece en el momento en que usted pulse una tecla. Si desea que el arpegio empiece en sincronía con el secuenciador, desactive este parámetro ("OFF").

Valor: OFF, ON

Usar Chord Memory para grabar

Cuando grabe un patrón, puede pulsar [CHORD MEMORY] para grabar una interpretación usando Chord Memory.

"Interpretar un acorde pulsando con el dedo (Función Multi-Chord Memory)" (Pág. 28).

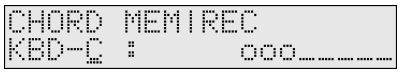
1. **Pulse [CHORD MEMORY] para que se encienda.**

2. **Seleccione la configuración de ajustes que desee.**
   Cuando interprete en el teclado, sonará un acorde de la estructura deseada según la tecla que usted pulse. Seleccione la configuración del acorde que desee (Pág. 29).
3. **Inicie de la grabación.**
4. **Para detener la interpretación usando la función Chord Memory, pulse [CHORD MEMORY] para que este se apague.**

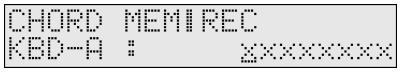
MEMO
Es posible cambiar la configuración de acordes incluso en el estado de espera de grabación (Pág. 67) o de ensayo de grabación (Pág. 68).

Crear una configuración de acordes original (User Chord Set)

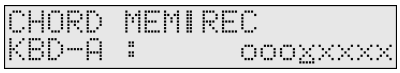
1. **Pulse [CHORD MEMORY] para que se encienda.**
2. **Pulse [PARAM] para que se encienda.**
3. **Pulse PAGE/CURSOR[◄] para desplazar el cursor debajo del número de la tecla.**



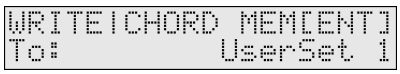
4. **Pulse una tecla o use VALUE [-]/[+] para especificar la tecla (Do-Si) en que se grabará el acorde.**
5. **Pulse PAGE/CURSOR[►] para desplazar el acorde a la izquierda.**



6. **Pulse teclas para introducir acordes.**
   La pantalla indicará cuantas teclas pulsó.
   Es posible introducir hasta 8 notas.



7. **Libere todas las teclas.**
   Los acordes grabados préviamente se eliminarán y los nuevos acordes se guardarán.
8. **Repita los pasos anteriores para continuar introduciendo acordes.**
9. **Cuando haya finalizado la creación de la configuración de acordes, pulse [WRITE].**



10. **Use VALUE [-]/[+] para especificar el número de la configuración de usuario.**
    Es posible crear hasta 8 configuraciones de usuario.
11. **Pulse [ENTER].**

Cuando haya guardado la configuración de acordes de usuario, la pantalla indicará "COMPLETED".

Grabar notas una a una (grabación por pasos)

La grabación por pasos es el método que permite introducir notas individuales una a una. Use este método cuando necesite introducir notas en tiempos precisos, por ejemplo, al introducir partes de bajo o percusión.

* *No es posible grabar datos que no sean mensajes de nota, como movimientos de conmutadores u otros cambios de control.*

1. Seleccione una parte y un sonido para grabar

1. **Pulse [PART SELECT] para que se encienda.**
2. **Use [0]–[9] para seleccionar la parte que desee grabar.**
   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág 54).
3. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un Patch.**

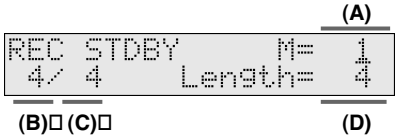
☞ **"Seleccionar un Patch"** (Pág. 24).

MEMO

Sólo es posible seleccionar Patches desde la categoría asignada a la parte que usted esté grabando. Si usted desea usar un Patch de otra categoría, debe asignar esta categoría a la parte grabada. Para detalles, consulte "Asignar Patches de la misma categoría a múltiples botones" (Pág. 68).

2. Espera de Grabación (Recording standby)

1. **Si el patrón se está reproduciendo, detenga su reproducción.**
2. **Mientras pulse [SHIFT], pulse [●].**
   [●] parpadeará, y la unidad entrará en el estado de **Espera de grabación**.
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor, y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.**



Valores

- **A:** Especifica la ubicación de los compases en que se iniciará la grabación.
- **B/C:** Especifica el tipo de compás del patrón. Es posible ajustar el tipo de compás del patrón sólo cuando la duración de este es 0.
- **D:** Especifica el número de compases que usted desea grabar. Es posible ajustarlo en un número mayor que el número de compases del patrón, pero no inferior.

☞ **"Eliminar compases no deseados (PTN DELETE)"** (Pág. 84)

3. Grabación

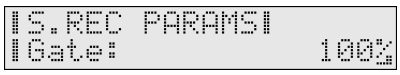
1. **Pulse [►] para iniciar la grabación.**
2. **Use VALUE [+]/[-] para ajustar "Step".**

Step (Step Time)

Especifica la longitud de la nota.

Valor: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅰 , 𝅘𝅥𝅰₃ , 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯₃ , ♪ , ♩₃ , ♩ , 𝅗𝅥

3. **Pulse [PARAM].**
   Realice otros ajustes para la grabación por pasos.
4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "Gate Time Ratio", o "Velocity".**
   Use VALUE [-]/[+] para ajustar su valor.



Parámetro Gate (Gate Time Ratio)

Especifique la proporción del parámetro Gate Time relativo al parñametro Step time. Especifique un valor inferior si desea que las notas se interpreten en Staccato, o un valor más alto si desea que las notas se interpreten en Tenuto o como un slide. Normalmente el ajuste es "80%".

Valor: 1–100%

Parámetro Velocity

Especifica la intensidad con que se interpretarán las notas. Si desea que este parámetro corresponda con su fuerza real de la interpretación del teclado, seleccione "REAL". De otro modo, use los ajustes de p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90, o f (forte)=120 como guías generales.

Valor: REAL, 1–127

5. **Pulse una tecla en el teclado.**
   Cuando suelte la tecla, la nota que usted introdujo finalizará y la unidad estará lista para introducir la siguiente nota.
   La posición avanzará en la duración del parámetro Step Time.

MEMO

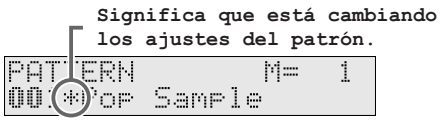
Si introduce una nota o silencio por error, pulse [ERASE/UNDO] para eliminarlo. Cuando elimine una nota, ésta sonaá para confirmar su eliminación.

6. **Para continuar introduciendo notas, repita los pasos 2 a 5.**
   Los valores Gate Time Ratio y Velocity de la nota anteriormente introducida se mantendrán. Si está satisfecho con los ajustes existentes de la siguiente nota que desee introducir, no es necesario que los cambie.

MEMO

La posición no puede ir más allá de la duración del patrón. Cuando alcance el final del patrón, la pantalla indicará "END".

7. **Una vez introducidas todas las notas necesarias, pulse [■] para finalizar la grabación.**



Introducir varios tipos de notas

Introducir un acorde

Pulse el acorde. Un acorde será introducido cuando suelte todas las teclas simultáneamente. El acorde no será introducido siempre y cuando incluso se mantenga pulsada una tecla, por lo tanto puede cambiar las teclas pulsadas para corregir el acorde.

Introducir un silencio.

Pulse [►►] en vez de pulsar una tecla.
No se introducirá una nota, pero la posición avanzará en la duración del parámetro Step time.

Introducir una ligadura

Si pulsa [►] en vez de pulsar una nueva tecla, la nota anterior introducida aumentará su duración según el valor Step Time introduciendo una ligadura. Por ejemplo, si desea unir tres negras, introduzca por pasos una negra, y luego pulse [►] dos veces.

Introducir una redonda

Pulse [►] después de introducir una blanca.

Introducir notas con punto

Primero introduzca una nota normal. A continuación, ajuste el parámetro Step time en una duración la mitad de la nota que introdujo, y pulse [►].
Por ejemplo, para introducir una blanca con punto, primero introduzca la blanca. Luego ajuste el parámetro Step time en un valor de negra, y pulse [►].

Si comete un error

Si introduce una nota o silencio por error, pulse [ERASE/UNDO] para eliminarlo. Cuando elimine una nota, ésta sonará para confirmar su eliminación.

Editar datos musicales individuales (Función Microscope edit)

La función Microscope le permite editar eventos individuales de datos musicales gabados; Por ejemplo, es posible mover la posición de un evento individual, realizar cambios precisos en este o eliminarlo para introducir una sola nota.
En modo Pattern, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [■] para cambiar a la pantalla Microscope. Los eventos en la parte actual del patrón seleccionado se mostrarán juntos en la ubicación actual (Compás–tiempo–clock).

Manipulación de datos musicales en Modo Microscopio

El Microscopio le permite ver y editar 8 tipos de datos musicales (eventos).

Nota

Datos que interpretan un sonido.

VALOR

Note: C-1–G9 (Nota)
Velo: 1–127 (Parámetro Velocity)
Gate: 1–65535 (Parámetro Gate Time)

Parámetro PAft (Aftertouch Polifónico)

Estos eventos aplican Aftertouch a notas individuales

VALOR

Note: C-1–G9 (Nota)
Value: 0–127

El nombre de la nota se mostrará entre corchetes.

MEMO

Los datos de Aftertouch Polifónico se transmiten independientemente de cada tecla, para indicar la intensidad de pulsación de cada tecla después de su interpretación. Debido a que la unidad RS-70no es capaz de transmitir datos de Aftertouch Polifónico, estos eventos no pueden grabarse desde el teclado.

Parámetro CtrlChg (Cambio de Control)

Estos eventos corresponden a varios números de control, y se usan para aplicar efectos como Modulación o Panorámico. Estos se usan principalmente para manipular conmutadores o la palanca.

VALOR

CC#: 0–127 (Número de controlador)
Valor: 0–127

Si desea más información sobre cada número de controlador, consulte **"Ajustes relacionados con los controladores"** (Pág. 126).

Parámetro ProgChg (Cammbio de Programa)

Estos eventos se usan para seleccionar sonidos (Patches). El sonido correspondiente al número de programa será seleccionado.

Valor: 1–128 (Número de Programa)

Parámetro Ch Aft (Aftertouch de Canal)

Estos eventos aplican Aftertouch a cada canal MIDI.

Valor: 0–127

MEMO

Channel aftertouch son datos transmitidos por un canal para indicar la fuerza con que se pulsarán las teclas después de la interpretación de las notas. El teclado de la unidad RS-70 no puede transmitir datos Channel Aftertouch, sin embargo usted puede asignar esta transmisión a un controlador como un conmutador o pedal, y grabar dichos mensajes.

Parámetro PitchBend

Estos eventos cambian la afinación.

Valor: -8192–+8191

Parámetro TUNE (Petición de afinación)

Este evento provoca que un sintetizador analógico se afine por si mismo. No afecta al funcionamiento de la unidad RS-70.

SYS-EX (Mensajes System Exclusive)

Se trata de eventos únicos de la unidad RS-70. Si no es posible mostrar el mensaje completo en una sola líneam, aparecerá el símbolo: " ⊪ "en el extremo derecho de la pantalla.

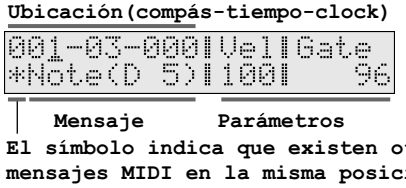
Es posible usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para desplazar la pantalla.

Editar los datos musicales

MEMO

Si desea editar mensajes System Exclusive, consulte, **"Modificar datos System Exclusive"** (Pág. 77).

1. **Seleccione un patrón que desee editar.**
2. **Cuando mantenga pulsado [SHIFT], pulse [■].**
   Aparecerá la pantalla Microscopio.
3. **Use [0]–[9] para seleccionar la parte que desee editar.**
   Para seleccionar las partes, mantenga pulsado 11–16, [SHIFT] y pulse [1]–[6] (Pág. 54).
4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor bajo la posición (compas-tiempo-clock) y use VALUE [-]/[+] para mover la posición adelante o atrás.**
   El tipo y valor del evento grabado en esta posición aparecerá en pantalla.
   Es posible usar [◄◄]/[►►] para mover la posición actual compás a compás, sin tener en cuenta la posición del cursor.



MEMO

Si desea mostrar una posiciónd e clock en que no haya grabado ningún evento, (como cuando desee añadir un evento), mueva el cursor hasta el clock y pulse [NUMERIC] para que se encienda. Use [0]–[9] para especificar el valor deseado, luego pulse [ENTER].

5. **Pulse PAGE/CURSOR [►] para mover el cursor bajo el evento y use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.**

Modificar datos System exclusive

1. **En el paso anterior 4, seleccione el mensaje System Exclusive que desee modificar.**

2. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Aparecerá la página de introducción de mensajes System Exclusive. Pulse PAGE/CURSOR [►] mueva el cursor a la posición que desee modificar. (No es posible elegir "F0" o "F7").

MEMO

Puede mantener pulsado [SHIFT] y usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor al principio o al final de los datos exclusive.

3. **Introduzca el valor.**
   - Para introducir un valor: pulse VALUE [-]/[+] o [0]–[9].
   - Para introducir A–F: mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [0] (A)–[5] (F).
   - Para insertar un valor medio: mueva el cursor hasta la posición en cuestión de este valor y pulse [●]. Se insertará un valor de "00" y usted podrá modificarlo en el valor deseado.
   - Para eliminar un valor: mueva el cursor hasta su posición y pulse [ERASE/UNDO].
4. **Pulse [ENTER], y los ajustes modificados finalizarán.**
   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cálculo automático de checksum

Mientras edite un Mensaje Exclusice, puede pulsar [PARAM] para ajustarlo, para que el checksum se calcule automáticamente.

Si el ajuste es "ON", y usted pulsa [ENTER] después de editar el mensaje, el checksum se calculará automáticamente y se insertará antes del último byte (F7) del mensaje.

MEMO

Este ajuste siempre estará activado (ON) cuando encienda la unidad.

Seleccionar los tipos de datos musicales a visualizar (Función View Filter)

Es posible especificar los tipos de datos musicales que aparecerán en pantalla. Debido a que sólo será posible especificar eventos concretos aparezcan en pantalla, esto le permitirá que encuentre los datos que esté buscando.

1. **En la pantalla Microscope, pulse [PARAM].**
2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el tipo de datos musicales, y use VALUE [-]/[+] para activar la pantalla musical que desee visualizar.**

   VALOR

   Nota: OFF, ON

   Poly After (Aftertouch Polifónico): OFF, ON

   Ctrl Change (Cambio de Control):OFF, ON

   Prog Change (Cambio de Programa):OFF, ON

   Ch After (Aftertouch de Canal): OFF, ON

   Pitch Bend: OFF, ON

   SysEx (System Exclusive): OFF, ON
3. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Microscopio.**

Utilidad Microscope

La utilidad Microscope proporciona diversas funcines. Para detalles sobre cada menu, consulte la página de referencia correspondiente.

1: INS (Insertae Evento) (Pág. 78)
2: DEL (Eliminar evento) (Pág. 78)
3: MOVE (Mover evento) (Pág. 78)
4: COPY (Copiar evento) (Pág. 78)
5: PASTE (Pegar evento) (Pág. 78)

Insertar datos musicales (INS)

1. **La pantalla Microscopio, mostrará la posición (compás–tiempo–clock) en la que usted desee insertar un evento.**

MEMO

Si quiere que una posición de clock en que no haya ningún evento grabado aparezca en pantalla, mueva el cursor hasta el clock y pulse [NUMERIC] para que se encienda. Use [0]–[9] para especificar el valor deseado y luego pulse [ENTER].

2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Pulse [1] para seleccionar "1.INS".**
4. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el tipo de datos musicales que se insertarán.**

Es posible insertar los siguientes eventos.

Nota
PAft: Aftertouch Polifónico
CtrlChg: Cambios de Control
ProgChg: Cambios de Programa
Ch After: Aftertouch de Canal
PitchBend: Cambio de Afinación
Tune: Petición de afinación
SysEx (Default): System Exclusive
SysEx (GM-ON): System Exclusive (GM-ON)
SysEx (GM2-ON): System Exclusive (GM2-ON)
SysEx (GM-OFF): System Exclusive (GM-OFF)

5. **Pulse [ENTER] para ejecutar.**

Eliminar datos musicales (DEL)

1. **La pantalla Microscope, muestre el evento que desee eliminar.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Pulse [2] para seleccionar "2.DEL".**

   El evento se eliminará.

   Es posible pegar el evento eliminado posteriormente.

☞ **"Pegar datos musicales" (PASTE)** (Pág. 78)

Mover datos musicales (MOVE)

1. **En la pantalla Microscope, muestre el evento que desee mover.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Pulse [3] para seleccionar "3.MOVE."**
4. **Introduzca la posición (compás–tiempo–clock) a la que desee mover el evento.**

Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar compás–tiempo–clock, y use VALUE [-]/[+] para introducir el valor. O, pulse [NUMERIC] para que se encienda, use [0]–[9] para especificar el valor deseado y pulse [ENTER].

5. **Pulse [ENTER] para ejecutar.**

Copiar datos musicales (COPY)

Si ejecuta la operación copiar (**copy**), el evento se guardará temporalmente, permitiéndole pegar (**paste**) en la posición que desee.

1. **En la pantalla Microscope, muestre el evento que desee copiar.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Pulse [4] para ejecutar "4.COPY".**

Pegar datos musicales (PASTE)

Si ejecuta la operación copiar (**copy**), el evento se guardará temporalmente, permitiéndole realizar la operación pegar (**paste**).

1. **En la pantalla Microscope, muestre la posición en que desee pegar el evento.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Pulse [5] para ejecutar "5.PASTE".**

Editar los ajustes de un patrón

Los **patrones** de la unidad RS-70 contienen ajustes generales para cada patrón, y ajustes individuales para cada parte del patrón.

Los ajustes generales de cada patrón son:

- Nombre del patrón, ajustes de reproducción de los datos de secuenciación (Pág. 79).
- Ajustes de efectos para el patrón (Pág. 80)

Los ajustes individuales para cada patrón:

- Ajustes de las partes del patrón (Pág. 80)
- Ajustes de efectos para las partes del patrón (Pág. 82)

Realizar ajustes que afectan a todo el patrón

1. **Pulse [PATTERN] para que se encienda y la unidad entre en el modo Pattern.**
2. **Seleccione un patrón.**
3. **Pulse [PARAM] para que se encienda.**

4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar un parámetro, y use VALUE [-]/[+] para especificar su valor.**
   Puede modificar los siguientes valores.

☞ Para guardar el patrón que haya editado, consulte "**Guardar un patrón**" (Pág. 82).

Realizar ajustes que afectan a todo el patrón (Parámetros Pattern Common)

Nombre (Nombre del patrón)

Es posible cambiar el nombre del patrón.

Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para desplazarse através de los caracteres, y use VALUE [-]/[+] para finalizar el carácter deseado.

Valor: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ Para más información consulte **"Asignar un nombre"** (Pág. 54).

Parámetro Voice Rsv 1–16 (Voice Reserve 1–16)

El Generador de Sonido de la unidad RS-70 puede producir hasta 64 notas (voces) simultaneamente. Si la unidad recibe datos con instrucciones para la reproducción de un número de voces superior a 64, se descartarán algunas notas. La unidad RS-70 consta de un ajuste **voice reserve** que le permite determinar un número mínimo de voces para cada parte. Por ejemplo, si ajusta Voice Reserve en "10" para la parte 16, la unidad empleará 10 voces para cada sonido Lower y Upper en la parte 16, incluso si el total de voces reproducidas por la unidad RS-70 alcanza un máximo de 64. Este método le ayudará a controlar el número de sonidos a reproducir y el número de sonidos del Patch que esté usando, permitiéndole a su vez ajustar Voice Reserve de cada parte de forma equivalente.

:

Valor: 0–32

MEMO No es posible realizar ajustes que impliquen que el total de las partes sea superior a 32.

Parámetro Level (Nivel del Patrón)

Especifica el volumen del patrón.

Valor: 0–127

Parámetro MFX Source

Cuando aplica el Multi-efectos (MFX) en modo Pattern,especifica si el efecto usará los parámetros del patrón, o los parámetros del Patch asignado a la parte (Pág. 91).

VALOR

PTN/PERF: El efecto MFX se aplicará según los propios parámetros del efecto del patrón.

PART1–PART16: El efecto MFX se aplicará según los parámetros del Patch seleccionado para la parte.

Parámetros relacionados con el secuenciador (Pattern secuencer)

Parámetro Pattern Tempo

Especifica el Tempo al principio del patrón.

Valor: 5–300 (bpm)

Parámetro Tempo Change (Pattern Tempo Change)

Es posible determinar que la unidad cambie el Tempo de un patrón gradualmente de principio a fin. Si este parámetro está **ON**, el Tempo cambiará hacia el patrón **Pattern End Tempo** (ver siguientes puntos) a medida que la reproducción se aproxima al final del patrón.

Valor: OFF, ON

MEMO No es posible cambiar este ajuste durante la reproducción del patrón.

Parámetro End Tempo (Pattern End Tempo)

Especifica el Tempo al final del patrón cuando el ajuste **Pattern Tempo Change** está **ON**.

Valor: 5–300 (bpm)

MEMO No es posible cambiar este ajuste durante la reproducción del patrón.

Parámetro Tempo Chg Crv (Pattern Tempo Change Curve)

Especifica la curva del cambio de Tempo.

VALOR

LINEAL: El Tempo cambiará de forma lineal a lo largo de todo el patrón.

CURVA1: El Tempo cambiará gradualmente al principio, y progresivamente con mayor intensidad.

CURVA2: El Tempo cambiará gradualmente al principio, y posteriormente de forma más gradual.

Editar los ajustes de efectos del patrón

En modo Pattern es posible pulsar [EFFECTS] para editar los ajustes de efectos de un patrón. Para detalles, consulte **"Añadir efectos"** (Pág. 91).

☞ Para guardar el patrón que haya editado, consulte **"Guardar un patrón"** (Pág. 82).

Editar los ajustes de las partes de un patrón (Part Setup)

1. **Pulse [PATTERN] para que se encienda y la unidad entre en el Modo Pattern.**
2. **Seleccione un Patrón.**
3. **Pulse [PART SELECT] para que se encienda.**
4. **Pulse [PARAM] para que se encienda.**
5. **Use [0]–[9] para seleccionar la parte cuyos ajustes desee editar.**
   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT]y pulse [1]–[6] (p. 54).
   Ahora puede editar los parámetros Part Setup.
6. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar un parámetro y use VALUE [-]/[+] para especificar su valor.**
   Usted puede modificar los siguientes parámetros.

☞ Para guardar el patrón que haya editado, consulte **"Guardar un patrón"** (Pág. 82).

Patrones de las partes de un parámetro (Part Setup Parameters)

Parámetro Level (Nivel de la Parte)

Ajusta el volumen de cada parte. Se usa principalmente para conseguir el equilibrio de volumen entre las partes.

Valor: 0–127

Parámetro Pan (Panorámico de la parte)

Cuando use una salida estéreo, este ajuste determina la posición del panorámico (posición estéreo) de cada parte. Un aumento del valor para L, se escuchará más sonido proveniente del lado izquierdo. De forma similar, se originará más sonido en el lado derecho si aumenta el valor de R. Cuando se ajuste en RANDOM, obtendrá un efecto concreto en el que el sonido se desplaza aleatoriamente con cada tecla pulsada.

Valor: RANDOM, L63–63R

Parámetro Receive Ch (Receive Channel)

Cuando seleccione un patrón, la unidad RS-70 funcionará como un módulo de sonido MIDI multi-tímbrico de 16 partes. Este parámetro especifica el canal de recepción MIDI para cada parte.

Valor: 1–16

NOTE

Si está usando el Secuenciador interno Quick Sequencer, la asignación de canales para cada parte es la siguiente, a menos que usted la edite. No cambie esta configuración cuando utilice el Secuenciador Quick Sequencer.

PARTE [1]	(PIANO)	Ch.1
PARTE [2]	(TECLADO Y ORGANO)	Ch.2
PARTE [3]	(GUITARRA)	Ch.3
PARTE [4]	(ORQUESTA)	Ch.4
PARTE [5]	(MUNDO)	Ch.5
PARTE [6]	(VIENTOS)	Ch.6
PARTE [7]	(VOZ Y PAD)	Ch.7
PARTE [8]	(SYNTETIZADOR)	Ch.8
PARTE [9]	(BAJO)	Ch.9
PARTE [10 (0)]	(RITMO Y EFECTOS DE SONIDO)	Ch.10
PARTE [11]		Ch.11
PARTE [12]		Ch.12
PARTE [13]		Ch.13
PARTE [14]		Ch.14
PARTE [15]		Ch.15
PARTE [16]		Ch.16

Interruptor Receive Sw

Normalmente mantendrá este ajuste en la posición "ON". Si desea usar un módulo de soniso externo para interpretar una parte concreta, puede desactivar este ajuste para enmudecer el Generador de Sonido interno para esta parte.

Valor: OFF, ON

MEMO

El teclado de la unidad RS-70 no reproducirá partes del Generador de Sonido interno cuyo interruptor Receive esté en la posición OFF. Si no desea que las partes específicas suenen durante la reproducción del patrón (P. ej., podría interpretar la parte restantes usando el teclado en estilo "minus-one"), Use la función Track Mute para enmudecerlo (Pág. 67).

Interruptor Receive Program Change

Especifica para cada parte si los mensajes de cambio de programa MIDI se recibirán (ON), o no (OFF).

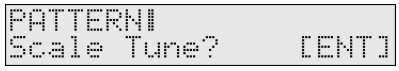
Valor: OFF, ON

Interruptor Receive Bank Select

Especifica para cada parte si los mensajes MIDI Bank Select se recibirán (ON), o no (OFF).

Valor: OFF, ON

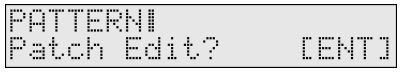
Interruptor Scale Tune



Usted puede especificar una afinación distinta (ajuste Scale Tune) para cada parte. Pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de ajustes Scale tune. Para detalles, consulte **"Editar ajustes Scale Tune (SCALE TUNE)"** (Pág. 81).

☞ Si desea editar los ajustes Scale Tune para el modo Patch, consulte **"Realizar ajustes Scale Tune para un Patch (PATCH SCALE)"** Pág. 128).

Parámetro Part Patch Edit



El Modo Pattern permite también editar el Patch asignado a cada parte. Puede pulsar [ENTER], y editar los parámetros del Patch y guardar el Patch del midmo modo que en el Modo Pach (Pág. 55).
Si decide dejar de editar el Patch, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

NOTE

Los ajustes Patch mode y Pattern mode comparten los mismos Patches. Esto significa que si usted guarda un Patch en uno de estos modos, el nuevo Patch seleccinonado sonará si usted lo selecciona en el otro modo. Para evitar problemas, como cambios no intencionados en el sonido de Patches que usted esté usando en el modo Pattern, por favor, sea consciente de esto cuando guarde Patches.
Si sucede que un mismo Patch está seleccionado en ambos, modo Patch y modo Pattern, y usted guarda el Patch en un modo y posteriormente cambia los modos, el Patch seguirá sonando con los ajustes anteriores a la operación Save. Sin embargo, una vez haya seleccionado el Patch o el Patrón de nuevo, el Patch entonces sonará según los ajustes más recientes que usted haya guardado.

Editar ajustes Scale Tune

La función Scale Tune le permite usar gran variedad de configuraciones de afinación. Para cada nota Do-Si, es posible especificar la afinación en unidades de una centésima de semitono. Los ajustes Scale Tune se realizan independientemente para cada parte.

☞ Si desea editar los ajustes Scale Tune para el Modo Patch, consulte **"Realizar ajustes Scale Tune para un Patch (PATCH SCALE)"** (pág. 128).

1. **Seleccione el parámetro Part Setup "Scale tune" (Pág. 81).**
2. **Pulse [ENTER].**

3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "Type" o "Tune", y use VALUE [-]/[+] para especificar su valor.**
4. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Parámetro Type (Part Scale Tune Type)

Es posible cambiar el parámetro "Type" para recuperar varios ajustes Sample para Scale Tune. Cuando cambie "Type", todos los parámetros Scale Tune cambiarán automáticamente.

EQUAL (Disposición Interválica Temperada):
Esta calibración divide la octava en12 partes iguales, y es la de uso más común en la música occidental.

JUST (maj) in C (Disposición Interválica Justa (mayor):
Comparada con la disposición interválica Temperada, las tríadas principales suenan puras con esta configuración. Sin embargo, este efecto se consigue sólo en un tono y los acordes sonarán ambiguos si realiza una transposición.

JUST (min) in C (Disposición Interválica Justa (menor):
Comparada con la disposición interválica Temperada, las tríadas principales suenan puras con esta configuración. Sin embargo, este efecto se consigue sólo en un tono y los acordes sonarán ambiguos si realiza una transposición.

ARABIC (Escala árabe):
En esta escala, Mi y si son un cuarto de tono más graves y Do#, Fa# y Sol# son un cuarto de tono más agudos que la disposición interválica Temperada. Los intervalos entre Sol y Si , Do y Mi, Fa y Sol#, Sib y Do#, y Mib y F# son de tercera natural - intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor.

Parámetro Tune C–B (Part Scale Tune C–B)

Realice ajustes Scale Tune para cada parte.

Valor: -64–+63

Editar los ajustes de efectos para cada parte del patrón (Pattern Part Effect)

1. **Pulse [PATTERN] para que se encienda y la unidad entre en el modo Pattern.**
2. **Seleccione un patrón.**
3. **Pulse [PART SELECT] para que se encienda.**
4. **Use [0]–[9] para seleccionar la parte cuyos ajustes desee editar.**
   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (p. 54).
5. **Pulse [EFFECTS] para que se encienda.**
   Ahora puede realizar ajustes para los parámetros pattern part effect.
6. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar un parámetro, y use VALUE [-]/[+] para especificar un valor.**
   Es posible modificar los siguientes parámetros.

☞ Para guardar el patrón que haya editado, consulte **"Guardar un patrón"** (Pág. 82).

Interruptor Master Effects

Este ajuste permite configurar el interruptor Master Effect. Para detalles, consulte **"Activar/desactivar la función effect (INTERRUPTOR MASTER EFFECT)"** (Pág. 91).

Interruptor MFX

Activa / desactiva el multi-efectos para cada parte.

Valor: BYPASS, ON

Parámetro Chorus Send Lvl (Nivel de envío de chorus)

Ajusta la proporción de efecto chorus aplicado para cada parte.

Valor: 0–127

Parámetro Reverb Send Lvl (Nivel de envío de Reverb)

Ajusta la proporción de efecto reverb aplicado para cada parte.

Valor: 0–127

Guardar un patrón

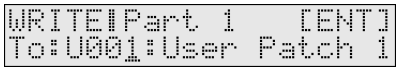
Siga el siguiente procedimiento para guardar un patrón que usted haya grabado o editado.

1. **Pulse [WRITE].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el número (001–256) en que se guardará el patrón de usuario.

NOTE
Sea consciente de que si elije un número en que se ha guardado préviamente un patrón de usuario, los ajustes existentes se sobreescribirán y se perderán.

2. **Pulse [ENTER].**
   Si usted ha editado Patches para algunas partes, aparecerá el siguiente mensaje.

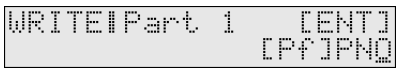
   Si no ha editado ninguno de los Patches en el patrón, el patrón se usuario se guardará y la pantalla indicará "COMPLETED".
3. **Si desea guardar el Patch editado, pulse [ENTER].**
   La pantalla indicará la parte en que se usa el Patch editado.
   Use VALUE [-]/[+]para especificar el número (U001-U128) en que se guardará el Patch de usuario.



   Si decide no guardar el Patch de usuario, pulse [EXIT].

NOTE
Sea consciente de que si elije un número en que se ha guardado préviamente un patrón de usuario, los ajustes existentes se sobreescribirán y se perderán.

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para especificar la categoría del Patch de usuario que desee guardar.**



☞ Para más información sobre la categoría, consulte **Categorías Patch"** (Pág. 60).

6. **Pulse [ENTER] une vez más para ejecutar.**
   Cuando haya guardado el Patch, la pantalla indicará "COMPLETED".
   Si existen más Patches que hayan sido editados, las partes que usen estos Patches aparecer´n consecutivamente.
   Repita los pasos 3.-6.
7. **Una vez haya guardado todos los Patches necesarios, la unidad volverá a la pantalla del paso 1.**

8. **Pulse [ENTER].**

Cuando haya guardado el patrón de usuario, la pantalla indicará "COMPLETED".

MEMO
Si decide no guardar el patrón de usuario, pulse [EXIT].

Si no cambia el ajuste **"Name (nombre del patrón)"** (Pág. 79), el patrón tendrá el mismo nombre que el patrón que usted haya editado.

Funciones adecuadas para la edición de patrones (Utilidad Pattern)

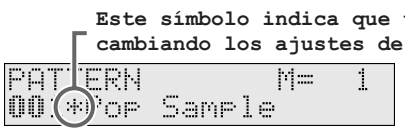
La característica Pattern Utility proporciona funciones adecuadas para la edición de patrones, por ejemplo, copia o inicialización de patrones.

1. **Pulse [PATTERN] para que se encienda y la unidad entre en el modo Pattern.**
2. **Seleccione un patrón.**
3. **Pulse [UTILITY].**
4. **Use PAGE/CURSOR para seleccionar un icono del menú siguiente:**

   Para detalles sobre cada menú, consulte la página de referencia correspondiente.

   1: PTN ERASE (Pattern Erase) (Pág. 83)
   2: PTN DELETE (Pattern Delete) (Pág. 84)
   3: PTN QUANTIZE (Pattern Quantize) ((Pág. 84)
   4: PTN COPY (Pattern Copy) ((Pág. 84)
   5: PTN INSERT (Pattern Insert) ((Pág. 85)
   6: PTN TRANSPOSE (Pattern Transpose) ((Pág. 85)
   7: PTN CHG VEL (Pattern Change Velocity) ((Pág. 86)
   8: PTN CHG GT (Pattern Change Gate Time) ((Pág. 86)
   9: PTN SHIFT CLK (Pattern Shift Clock) ((Pág. 87)
   10: PTN DATA THIN (Pattern Data Thin) ((Pág. 87)
   11: PTN INIT (Pattern Initialize) ((Pág. 88)
   12: PTN→ ARP CONV (Pattern to Arpeggio Convert) ((Pág. 88)
   13: PART PRM COPY (Part Parameter Copy) ((Pág. 90)
   14: XFER to MIDI (Transfer to MIDI) ((Pág. 91)
   15: FACTORY RESET (Factory Reset) ((Pág. 91)
5. **Pulse [ENTER].**
6. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►]para seleccionar un parámetro y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.**

   * *Para parámetros que le permiten especificar un rango, puede pulsar PAGE/CURSOR [►] para mover el cursor.*
7. **Cuando haya terminado de realizar ajustes, pulse [ENTER] para ejecutar la función.**
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**



Eliminar patrones no deseados (Función erase) (PTN ERASE)

Esta operación borra total o parcialmente los datos de interpretación para un patrón. Los datos de interpretación eliminados son reemplazados por silencios, manteniendo la duración de compases.

Parámetro Part

Especifica la(s) parte(s) en las que usted eliminará datos.
Si elije "ALL" todas las partes serán especificadas.

Valor: ALL, 1–16

MEMO

También es posible seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado[SHIFT] y pulsando [1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Ajusta el rango de compases desde los que se borrarán datos.

VALOR

Meas: Especifica el compás en que empezará el borrado.

for: Especifica el número de compás desde el cual se borrarán los datos. Si selecciona "ALL", los datos de los compases especificados en **Meas** hasta el último compás se eliminarán.

Parámetro Event

Especifica el tipo de datos musicales que usted desea borrar.

VALOR

ALL: Todos los datos musicales

NOTE: Nota (C-1–G 9)
Especifica el rango de notas. También es posible especificar el rango de notas mediante el teclado.

P.AFT: Aftertouch Polifónico.

C.C.: Números de controladores (0–127)

PROG: Números de Programa (0–127)

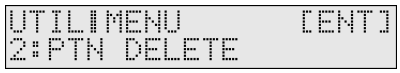
C.AFT: Parámetro Channel Aftertouch

BEND: Cambio de afinación Pitch Bend

SYS-EX: Parámetros System Exclusive

TUNE: Parámetro Tune Request

Eliminar compases no deseados (Función PTN DELETE)



Parámetro Meas (Compás)

Ajusta el rango de compases desde el que se eliminarán los datos.

VALOR

Meas: Especifica el compás en que empezará el borrado.

for: Especifica el número de compases a eliminar. Si usted selecciona "ALL", los compases especificados como **Meas** hasta el último compás serán eliminados.

Corregir los tiempos de un patrón (Parámetro PTN QUANTIZE)

Esta operación corrige los tiempos de los datos en un patrón según los valores de nota especificados por usted.

Parámetro Part

Especifica la(s) parte(s) para las que usted desee llevar a cabo la operación quantize.

Si elije "ALL", todas las partes se especificarán.

Valor: ALL, 1–16

MEMO

Es posible seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT]y pulsando [1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Ajusta el rango de compases en los que desea llevar a cabo la cuantización.

VALOR

Meas: Especifica el compás en el que se iniciará la cuantización.

for: Especifica el número de compases a cuantizar. Si selecciona "ALL", se cuantizarán los datos del compás especificado para **Meas** hasta el último compás.

Parámetro Note

Especifica el rango de notas que se cuantizará. También puede pulsar el teclado para especificar el rango.

Valor: C-1-G 9

Parámetro Type

Selecciona el tipo de cuantización.a

VALOR

GRID: Las notas se cuantizarán en intervalos del valor de nota que usted especifique.

SHUFFLE: Las notas se cuantizarán para dar una sensación "shuffle" a la interpretación.

Parámetro Grid Resolution

Realice este ajuste cuando esté usando la función Grid Quantize. Especifica el intervalo de cuantización en términos de un valor de nota. Selecciona el valor de nota más corto que ocurrirá en el rango en que Grid Quantize se aplicará.

Valor: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯₃ , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , ♪ , ♩₃ , ♩

Parámetro Grid Strength

Realice este ajuste cuando esté usando Grid Quantize. Especifica el grado en que las notas se ajustarán hacia los intervalos de tiempo especificados por el parámetro Grid Resolution. Con un ajuste del "100%", las notas se corregirán con precisión a los tiempos del parámetro Grid Resolution. A medida que disminuya este ajuste, los tiempos de notas se corregirán en menor medida, y con un ajuste del "0%"los tiempos no se modificarán.

Valor: 0–100 (%)

Parámetro Shuf Resolution

Realice este ajuste cuando esté usando Shuffle Quantize. Especifica el valor de nota usado para la cuantización.

Valor: 𝅘𝅥𝅯 , ♪

Parámetro Shuffle Quantize Rate

Realice este ajuste cuando esté usando Shuffle Quantize. Especifica el grado de separación entre los tiempos retrasados y los tiempos a tiempo por el parámetro Shuffle Resolution. Con un ajuste del "50%", los tiempos retrasados tendrán lugar exactamente entre tiempos a tiempo adyacentes. Un ajuste del "0%", los tiempos retrasados se moverán en los mismos tiempos que el tiempo retrasado precedente. Con un ajuste del "100%", los tiempos retrasados se moverán en los mismos tiempos que el tiempo a tiempo siguiente.

Valor: 0–100 (%)

Copiar un patrón (PTN COPY)

Esta operación copia datos al patrón actual.

Es posible copiar patrones desde el patrón seleccionado al patrón actual, o desde un patrón de usuario al patrón actual.

Parámetro Src

Especifica el patrón fuente de la copia.

Valor: 001–25

Parámetro Part

Especifica la parte que usted desea copiar.

Si elije "ALL", se especificarán todas las partes .

Valor: ALL, 1–16

MEMO

También es posible seleccionar la parte, pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Ajusta el rango de compases que usted desee copiar.

VALOR

Meas: Especifica el compás en el que se iniciará la copia. Si usted selecciona "SETUP", la copia empezará desde el primer compás incluyendo los datos **pattern setup**.

for: Especifica el número de compases a copiar. Si selecciona "ALL", se copiarán los datos de compás que usted especifique para **Meas** hasta el último compás del patrón.

Sobre la configuración pattern setup

Si usted selecciona **SETUP** como el principio de la región de copia. Los siguientes ajustes se copiarán juntos con los datos del secuenciador. Estos datos se conocen colectivamente como datos **pattern setup**.

- Nombre de patrón
- Ajustes Voice reserve
- Nivel del Patrón
- MFX Source (Multi-efectos fuente)
- Ajustes MFX
- Ajustes Chorus
- Ajustes Reverb
- Ajustes Part level*
- Ajustes Part pan*
- Receive channel* (Canal de Recepción)
- Receive switch* (Interruptor de recepción)
- Ajustes Receive program change*
- Ajustes Receive bank select*
- Paámetro Scale tune*
- Patches*

* *El asterisco indica los parámetros que se ajustan independientemente para cada parte.*

Parámetro Event

Especifica el tipo de datos musicales quer usted desea copiar.

VALOR

ALL: Todos los datos musicales

NOTE: Nota (C-1–G 9)
Especifica el rango de notas. También es posible especificar el rango de notas mediante el teclado.

P.AFT: Aftertouch Polifónico.

C.C.: Números de controladores (0–127)

PROG: Números de Programa (0–127)

C.AFT: Parámetro Channel Aftertouch

BEND: Cambio de afinación Pitch Bend

SYS-EX: Parámetros System Exclusive

TUNE: Parámetro Tune Request

Parámetro To Meas

Especifica el compás de inicio de la copia de la parte destino de la copia.

Valor: SETUP, 001–998

Si selecciona "SETUP" para **Meas**, este valor se fijará en "SETUP".

Parámetro Mode

Especifica el modo de la operación copy.

VALOR

REPLACE: Los datos musicales en el destino de la copia se borrarán. (P.ej., se sobreescribirán)cuando tenga lugar la copia.

MIX: Los datos musicales en el destino de la copia se combinarán con los nuevos datos copiados.

Parámetro Times

Define el número de veces que se copiarán los datos.

Valor: 1–998

Insertar compases vacíos (Función PTN INSERT)

Esta operación inserta compases vacíos en la ubicación específica de un patrón. Si usted desea añadir datos musicales en medio de un patrón, use este procedimiento para insertar compases vacíos antes de grabar material adicional. Los compases que usted inserte serán del mismo tipo que el patrón.

Parámetro Meas (Compás)

Ajusta el rango de compases vacíos que se insertarán.

VALOR

Meas: Especifica el compás en que se insertarán los compases vacíos.

for: Especifica el número de compases a insertar.

Transposición de afinación (Parámetro PTN TRANSPOSE)

Esta operación cambia los números de nota (pitch) de cada parte en un patrón.

Parámetro Part

Especifica la(s) parte(s) que usted desea transponer.

Si elije "ALL", especificará todas las partes.

Valor: ALL, 1–16

MEMO

También es posible seleccionar la(s) parte(s), pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando[1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Ajusta el rango de compases que se transpondrán.

VALOR

Meas: Especifica el compás en que empezará la transposición.

for: Especifica el número de compases que se transpondrán. Si selecciona "ALL", se transpondrán los datos del compás que usted especifique para **Meas** hasta el último compás del patrón.

Parámetro Note

Especifica el rango de notas que se transpondrán.

Valor: C-1–G 9

Parámetro Bias

Especifica la cantidad de transposición, en pasos de semitono. Si el valor del ajuste es "0", no se producirá transposición.

Valor: -99–+99

Modificar la intensidad de las notas (Parámetro PTN CHG VEL)

Esta operación modifica el parámetro Velocity (fuerza de interpretación) de las notas grabadas en el patrón.

MEMO

Si esta operación da un valor de Velocity superior a 127 (o inferior a 1), el resultado se limitará a 127 (o 1).

Parámetro Part

Especifica la parte cuyo parámetro Velocity desee cambiar.

Si elije "ALL", todas las partes se especificarán.

Valor: ALL, 1–16

MEMO

También es posible seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Especifica el rango de compases en que cambiará el parámetro Velocity.

VALOR

Meas: Especifica el compás desde el que cambiará el parámetro Velocity.

for: Especifica el número de compases en los que cambiará Velocity. Si selecciona "ALL", todos los parámetros Velocity del compás que usted especificó para **Meas** hasta el último compás del patrón será modificado.

Parámetro Note

Especifica el rango denotas cuyos parámetros Velocity se modificarán. También es posible pulsar teclas en el teclado para especificar el rango.

Valor: C-1–G 9

MODE

Especifica cómo cambiará el parámetro Velocity.

VALOR

SET TO: Reescribe todos los parámetros Velocity en la región especificada en un valor fijo.

BIAS: Añade o elimina valores de Velocity determinados de la región especificada. Por ejemplo, si usted ajusta **BIAS** en "20", un valor de Velocity de 70 se modificará a 90.

MAGNIFY: Las diferencias en los valores Velocity en la región especificada aumentarán /disminuirán en el porcentaje especificado. Un ajuste del 100% no producirá ningún cambio. Los ajustes superiores a 100% aumentarán las diferencias, y los ajustes inferiores a 100% las disminuirán. Por ejemplo, si desea que los valores Velocity difieran la mitad de su valor original, ajuste este valor en el 50%. Si desea doblar la variación en los valores de Velocity, ajuste este parámetro en el 200%. Si ajusta este parámetro en 0%, todos los valores de Velocity se ajustarán en 64.

Seleccione MODE y pulse [►] para mostrar las pantallas de ajuste de cada parámetro. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el valor.

- Si elije SET TO

Valor: 1–127

- si elije BIAS

Valor: -99–+99

- Si elije MAGNIFY

VALOR

Magnify: 0–200 [%]

Modificar la duración de las notas (PTN CHG GT)

Esta operación modifica el parámetro Gate Time (duración) de las notas grabadas en el patrón. Es posible usar este parámetro para que la interpretación final tenga un carácter más *Staccatto* o *Tenuto.*

Parámetro Part

Especifica la parte en que usted desee modificar el parámetro Gate Time.

Si elije "ALL", especificará todas las partes.

Valor: ALL, 1–16

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando [0]–[9]o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando[1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Configura el rango de compases en los que usted desee ajustar Gate Time.

VALOR

Meas: Especifica el compás en que el ajuste Gate Time empezará.

for: Especifica el número de compases que se ajustarán. Si usted selecciona "ALL", los parámetros Gate Time en la región se modificarán desde el compás que usted especificó para **Meas** hasta el último compás del patrón.

Parámetro Note

Especifica el rango de notas cuyo parámetro Gate Time se modificará. También es posible pulsar el teclado para especificar el rango.

Valor: C-1–G 9

Parámetro MODE

Especifica cómo cambiará el parámetro Gate Time.

VALOR

SET TO: Reescribe todos los parámetros Gate Time especificados en la región en un valor fijo.

BIAS: Añade o elimina un valor de Gate Time determinado en los parámetros Gate Time determinados en la región especificada. Por ejemplo, si ajusta **BIAS** en "-30", el parámetro Gate Time que originalmente era 90 cambiará a 60.

MAGNIFY: Los parámetros Gate Times en la región aumentará / disminuirá en el porcentaje especificado. Un ajuste del 100% no producirá ningún cambio. Los ajustes superiores al 100% aumentarán las diferencias, y los ajustes inferiores a 100% los disminuirán. Por ejemplo, si usted desea que los valores Gate Time difieran la mitad del original, ajuste el valor en un 50%. Si desea doblar la variación en los valores Gate Time, ajuste este valor en el 200%.

Seleccione MODE y pulse [►] para mostrar las pantallas de ajustes de cada parámetro. Use VALUE [-]/[+]para ajustar el valor.

- Si elije SET TO

Valor: 1–384

- Si elije BIAS

Valor: -99–+99

- Si elije MAGNIFY

VALOR

Magnify: 0–200 [%]

Avance y retroceso de datos Pattern (PTN SHIFT CLK)

Mediante esta operación, los tiempos de los datos musicales en un patrón pueden desplazarse hacia delante o hacia atrás en unidades de un solo clock. Use esto cuando desee modificar ligeramente los tiempos globales.

NOTE

Cuando ejecute esta función, los datos que se desplazarían a un punto antes del inicio del patrón, se desplazarán al principio del patrón. Si los datos se desplazan a un punto pasado el fin del patrón, los nuevos compases adicionales, se crearán automáticamente como sea necesario. El tipo de compás de los nuevos compases creados será el mismo que el del compás inmediatamente precedente.

Parámetro Part

Especifica la(s) parte(s) cuyos tiempos desee desplazar.

Si elije "ALL", todas las partes se especificarán.

Valor: ALL, 1–16

MEMO

También es posible seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

Meas (Measure)

Ajusta el rango de compases en que los datos musicales se moverán en unidades de un clock.

VALOR

Meas: Especifica el compás en que se iniciará el desplazamiento.

for: Especifica el número de compases que se desplazarán. Si selecciona "ALL", se desplazarán los datos del compás que especificó en **Meas** hasta el último compás.

Parámetro Event

Especifica el tipo de datos musicales que usted desea desplazar en el tiempo.

VALOR

ALL: Todos los datos musicales

NOTE: Nota (C-1–G 9)
Especifica el rango de notas. También es posible especificar el rango de notas mediante el teclado.

P.AFT: Aftertouch Polifónico.

C.C.: Números de controladores (0–127)

PROG: Números de Programa (0–127)

C.AFT: Parámetro Channel Aftertouch

BEND: Cambio de afinación Pitch Bend

SYS-EX: Parámetros System Exclusive

TUNE: Parámetro Tune Request

Parámetro Bias

Especifica la cantidad de desplazamiento de los datos musicales (en número de clocks).

Valor: -99–+99

Reducción de datos innecesarios (PTN DATA THIN)

Debido a que los eventos como el Pitch bend o el Cambio de Control usan cambios de valores continuos, pueden ocupar una cantidad de memoria inesperadamente larga. La operación Ptn Data Thin le permite reducir estos datos de forma que no afecte al resultado audible, aun reduciendo la cantidad de datos.

Parámetro Part

Ajusta la(s) parte(s) cuyos datos usted desee reducir.

Si elije "ALL", especificará todas las partes.

Valor: ALL, 1–16

MEMO

También es posible seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Especifica el rango de compases en que se reducirán datos.

VALOR

Meas: Especifica el compás en que empezará la reducción de datos.

for: Especifica el número de compases a reducir. Si selecciona "ALL", se reducirán los datos de los compases que especificó como **Meas** hasta el último compás del patrón.

Parámetro Event

Selecciona el tipo de datos musicales que desee reducir.

VALOR

ALL: Todos los datos musicales

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C.: Números de Controladores (0–127)

C.AFT: Aftertouch de canal

BEND: Cambio de afinación

Parámetro Value

Especifica en qué proporción de reducirán los datos. Si está reduciendo datos en que ocurren cambios rápidos, use ajustes superiores para este parámetro.

Valor: 0–99

Parámetro Time

Especifica el intervalo de tiempo en que se reducirán los datos. Si está reduciendo datos que cambian gradualmente use ajustes superiores para este parámetro.

Valor: 0–99

Inicializar los parámetros de un patrón (PTN INIT)

Esta operación inicializa los ajustes de patrones.
Debido a que se inicializarán esto resulta adecuado cuando usted desee crear un patrón desde cero.

NOTE

La operación Initialize afecta sólo al patrón seleccionado; No cambiará el contenido de otros patrones almacenados en la Memoria de Usuario. Si desea recuperar todos los ajustes a su estado de fábrica, ejecute la operación Factory Reset (Pág. 20).

Crear sus propios estilos de arpegio (PTN→ARP CONV)

Para crearun estilo de arpegio de usuario, especifique una porción de patrón y conviertalo en un estilo. Esto significa que para crear su propio estilo de arpegio de usuario, primero debe crear un patrón de usuario. Para detalles sobre crear un patrón de usuario, **"Usar el secuenciador para crear un patrón"** (Pág. 40).

De los patrones de datos, solamente las diferencias en afinación de las notas (diferencia de afinación relativa a la primera tecla pulsada), se usarán tiempos e información bender. Todos los datos restantes se ignorarán por conversión.

1. **Pulse [PATTERN] para que se encienda y la unidad entre en modo Pattern.**
2. **Elija el patrón que desee convertir a estilo de arpegio.**
3. **Pulse [UTILITY].**
4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "12: PTN→ARP CONV".**
5. **Pulse [ENTER].**

Aparecerá una pantalla que permite convertir los datos en un estilo de arpegio de usuario.

6. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.**

Es posible ajustar los siguientes parámetros.

Parámetro Part

Selecciona la parte que usted desee convertir.

Valor: 1–16

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado[SHIFT] y pulsando [1]–[6].

Parámetro Meas (Compás)

Especifica el rango de compases que usted desea convertir en un estilo de arpegio de usuario.

VALOR

Meas: Especifica el primer número de compás que se convertirá.

for: Especifica el número de compases a convertir. No es posible ajustar este valor en una duración superior al patrón actual. Si selecciona "ALL", se convertirán los datos del compás que usted especifique para **Meas** hasta el último compás del patrón, en un estilo de arpegio de usuario.

Parámetro To

Especifica el número de estilo de arpegio de usuario en que el patrón seleccionado se registrará. Es posible registrar hasta ocho estilos de arpegio.

Valor: UserStyle 1–UserStyle 8

NOTE

Sea consciente de que si usted elije un número en que un estilo de arpegio de usuario se ha guaradado anteriormente, los ajustes anteriores grabados, se sobreescribirán y se perderán.

7. **Cuando haya finalizado de ajustar los parámetros, pulse [ENTER] para confirmar sus ajustes.**

El patrón se convertirá en un estilo de arpegio de usuario.

Cuando todos los datos se hayan convertido en un estilo de arpegio de usuario, la pantalla indicará "COMPLETED".

Copiar parámetros de un patrón (Función PTN PRM COPY)

Esta operación copia los ajustes de un patrón especificado al patrón seleccionado. Esta característica permite una edición más eficiente. Es posible copiar los siguientes cuatro parámetros. Los parámetros relacionados con los efectos, también pueden copiarse desde el Patch.

Parámetro What

Selecciona los datos que se copiarán.

VALOR

PART: Copia ajustes realizados para cada parte de un patrón. (Pág. 80).

MFX: Copia ajustes del Multi-efectos.

CHORUS: Copia ajustes del Chorus.

REVERB: Copia ajustes de la Reverb.

Pulse [▶] para acceder a la pantalla de ajustes de cada parámetro.

Copiar ajustes de cada parte de un parámetro

1. Seleccione “PART”.

2. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el patrón fuente de la copia.

3. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar la parte Fuente de la copia.

MEMO

También es posible seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

4. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar la parte Destino de la copia.

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando [0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

5. Pulse [ENTER].

Los ajustes que usted realice para cada parte del patrón, se copiarán al patrón actual.

Cuando la pantalla indique “COMPLETED”, la operación Copy se habrá completado.

Copiar ajustes de efectos

1. Seleccione “MFX”, “CHORUS”, o “REVERB”.

2. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Use VALUE [-]/[+] para especificar si copiará ajustes de efectos “PATCH” o ajustes de efectos “PTN (pattern)”.

3. Pulse PAGE/CURSOR [▶].

Al copiar ajustes de efectos “PATCH”

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el Patch cuyos ajustes de efectos desee copiar.

Cuando copie ajustes de efectos “PTN (Pattern)”

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el patrón cuyos ajustes de efectos desee copiar.

4. Pulse [ENTER].

Los ajustes de efectos se copiarán al patrón seleccionado.

Cuando la pantalla indique “COMPLETED”, la operación Copiar se habrá completado.

MEMO

Cuando copie ajustes del Multi-efectos, estos ajustes se pegarán a los parámetros de efectos de los patrones, independientemente del ajuste **MFX Source** (Pág. 79).

Transmitir ajustes de patrones para el conector MIDI OUT (Función XFER to MIDI)

Es posible transmitir los ajustes del patrón actual o del patrón de usuario desde el conector MIDI OUT. Esta función le permite guardar ajustes de patrones en un secuenciador externo.
También puede transmitir los ajustes del patrón actual o de un patrón de usuario desde el conector MIDI OUT. Esta función puede usarse para guardar ajustes Patch en un secuenciador externo.

Parámetro What

Selecciona los datos de salida.

MEMO

Los datos transmitidos al dispositivo externo sólo son la porción que difiera de los datos musicales del patrón. Si desea guardar todos los datos del patrón incluyendo los datos musicales, guarde los datos en un disquette mediante la unidad de disquette de la unidad RS-70.

Transmitir los ajustes del patrón seleccionado

Esta operación le permite transmitir los ajustes editados y no guardados del patrón actual.

1. **Elija "CUR PTN/PERF".**

2. **Pulse [ENTER].**

   Los ajustes del patrón seleccionado se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la transmisión se habrá completado.

Transmitir los ajustes del patrón de usuario.

1. **Elija "USER PTN/PERF".**

2. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Especifica el rango de patrones cuyos ajustes desee transmitir.
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el primer patrón del rango de patrones que desee transmitir.

3. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Use VALUE [-]/[+] para especificar el último patrón del rango de patrones que desee transmitir.

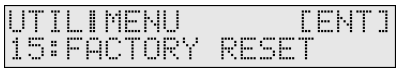
4. **Pulse [ENTER].**

   Los ajustes de patrones del rango especificado se transmitirán desde el conector MIDI OUT.

Cuando la pantalla indique "COMPLETED", la operación copiar se habrá completado.

Recuperar los ajustes de fábrica (función FACTORY RESET)

La unidad RS-70 permite realizar la operación FACTORY RESET desde Pattern Utility.



Para más información sobre FACTORY RESET, consulte "**Recuperar a los valores de fábrica (Factory Reset)"** (Pág. 20).

Añadir efectos

La unidad RS-70 contiene tres procesadores de efectos: Multi-efectos, Chorus y Reverb. Es posible realizar ajustes independientemente para cada procesador de efectos.

Existen 47 tipos de Multi-efectos, 8 tipos de Chorus y 8 tipos de reverb. Es posible usar cada tipo en un Patch o una parte.

- Los parámetros de Reverb/chorus/Multi-efectos también pueden guardarse en un Patch (Kit de Ritmo) o patrón.
- En modo Patch, se aplicarán los efectos según los ajustes de cada parte. Para detalles, consulte **Nivel de envío de Chorus** (Pág. 57), **Nivel de envío de Reverb** (Pág. 57), y **Interruptor de MFX** (Pág. 57), en la sección titulada **Parámetros Patch Tone**. No escuchará los efectos si el nivel de envío de Chorus/Reverb es demasiado bajo, o si el interruptor MFX está desactivado. Si no puede oir el resultado el resultado de su edición de ajustes de efectos, compruebe los ajustes anteriores.
- En modo Pattern, los efectos se aplicarán según los ajustes de cada Patch, así como los ajustes de cada parte. Para detalles, consulte **Nivel de Chorus** (Pág. 82), **Nivel de envío de Reverb** (Pág. 82), y **Interruptor MFX** (Pág. 82) en la sección titulada **Parámetros de efectos de las partes.** Lad partes (Patches) comparten todos los efectos.
- Cuando use el Multi-efectos en modo Pattern, normalmente aplicará el Multi-efectos usando los ajustes de efectos almacenados para el patrón. Sin embargo, usted puede ajustar el parámetro del patrón **MFX Source** (Pág. 79) para que los ajustes de efectos almacenados por el Patch asignado a una parte sean usados por todas las partes. Cuando edite los ajustes del Multi-efectos, compruebe **MFX Source** para ver qué ajustes está editando.

Activar/desactivar la función Effect (MASTER EFFECT SWITCH)

Para habilitar un procesadores de efectos (Multi-effects, Chorus, Reverb), active su interruptor.

Desactive estos ajustes cuando desee escuchar el sonido no procesado mientras crea un sonido, o cuando desee usar un procesador de efectos externo en vez de los efectos integrados en la unidad.

Los ajustes On/Off de cada efecto afectan globalmente a la unidad RS-70 (P. ej., son ajustes de sistema). Estos ajustes permanecen almacenado en memoria incluso al apagar al unidad.

En su estado de fábrica, los tres efectos están ajustados en ON.

1. Pulse [EFFECTS] para que este se encienda.

El estado on/off de cada efecto (Multi-efectos, Chorus, Reverb) aparecerá en pantalla.

MEMO

Si aparece la pantalla de ajustes de parámetros de efectos, puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar PAGE/CURSOR [◄] para volver a la pantalla anterior.

2. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el tipo de efecto, y use VALUE [-]/[+] para activarlo y desactivarlo.

Cuando interprete en el teclado en este estado, los efectos cuyo interruptor Master esté activado, se aplicarán a cada Patch.

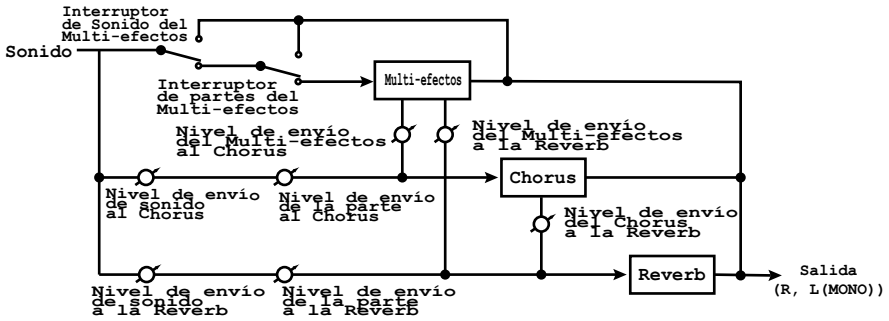
Cuando el cursor esté situado en "Rev" y usted desee editar los ajustes de efectos, pulse PAGE/CURSOR [►], los parámetros de efectos aparecerán uno tras otro empezando por los parámetros del Multi-efectos (MFX).

Para más información, consulte **"Realizar ajustes de efectos"** (Pág. 93).

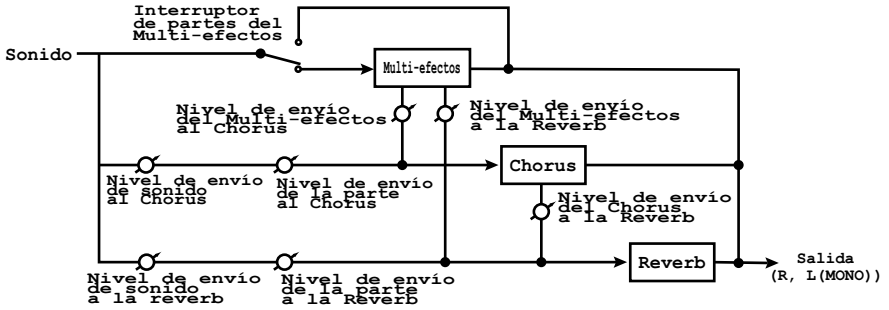
Ruta de la señal de efectos

La siguiente figura muestra la ruta de la señal de efectos.

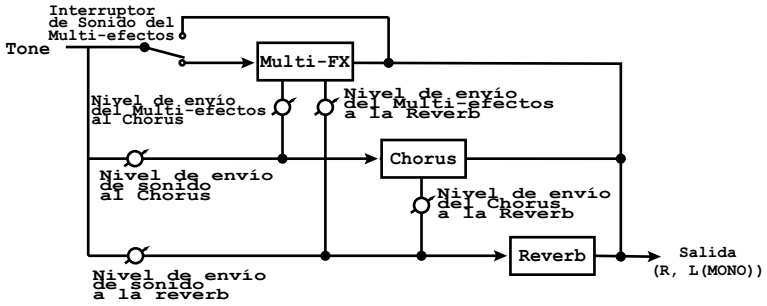
Modo Pattern (Patch)


Interruptor de Sonido del Multi-efectos
Sonido
Interruptor de partes del Multi-efectos
Multi-efectos
Nivel de envío del Multi-efectos al Chorus
Nivel de envío del Multi-efectos a la Reverb
Chorus
Nivel de envío de sonido al Chorus
Nivel de envío de la parte al Chorus
Nivel de envío del Chorus a la Reverb
Reverb
Salida (R, L(MONO))
Nivel de envío de sonido a la Reverb
Nivel de envío de la parte a la Reverb

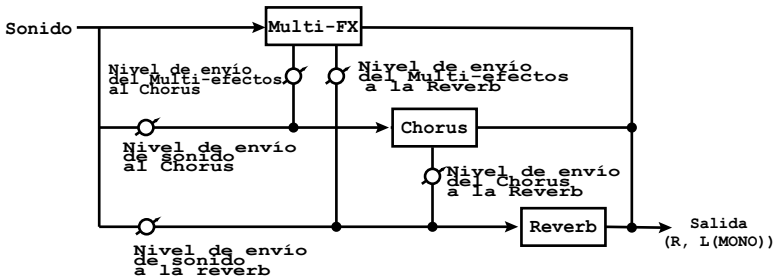
Modo Pattern (Ritmo)


Interruptor de partes del Multi-efectos
Sonido
Multi-efectos
Nivel de envío del Multi-efectos al Chorus
Nivel de envío del Multi-efectos a la Reverb
Chorus
Nivel de envío de sonido al Chorus
Nivel de envío de la parte al Chorus
Nivel de envío del Chorus a la Reverb
Reverb
Salida (R, L(MONO))
Nivel de envío de sonido a la reverb
Nivel de envío de la parte a la Reverb

Modo Patch (Patch)


Interruptor de Sonido del Multi-efectos
Tone
Multi-FX
Nivel de envío del Multi-efectos al Chorus
Nivel de envío del Multi-efectos a la Reverb
Chorus
Nivel de envío de sonido al Chorus
Nivel de envío del Chorus a la Reverb
Reverb
Salida (R, L(MONO))
Nivel de envío de sonido a la reverb

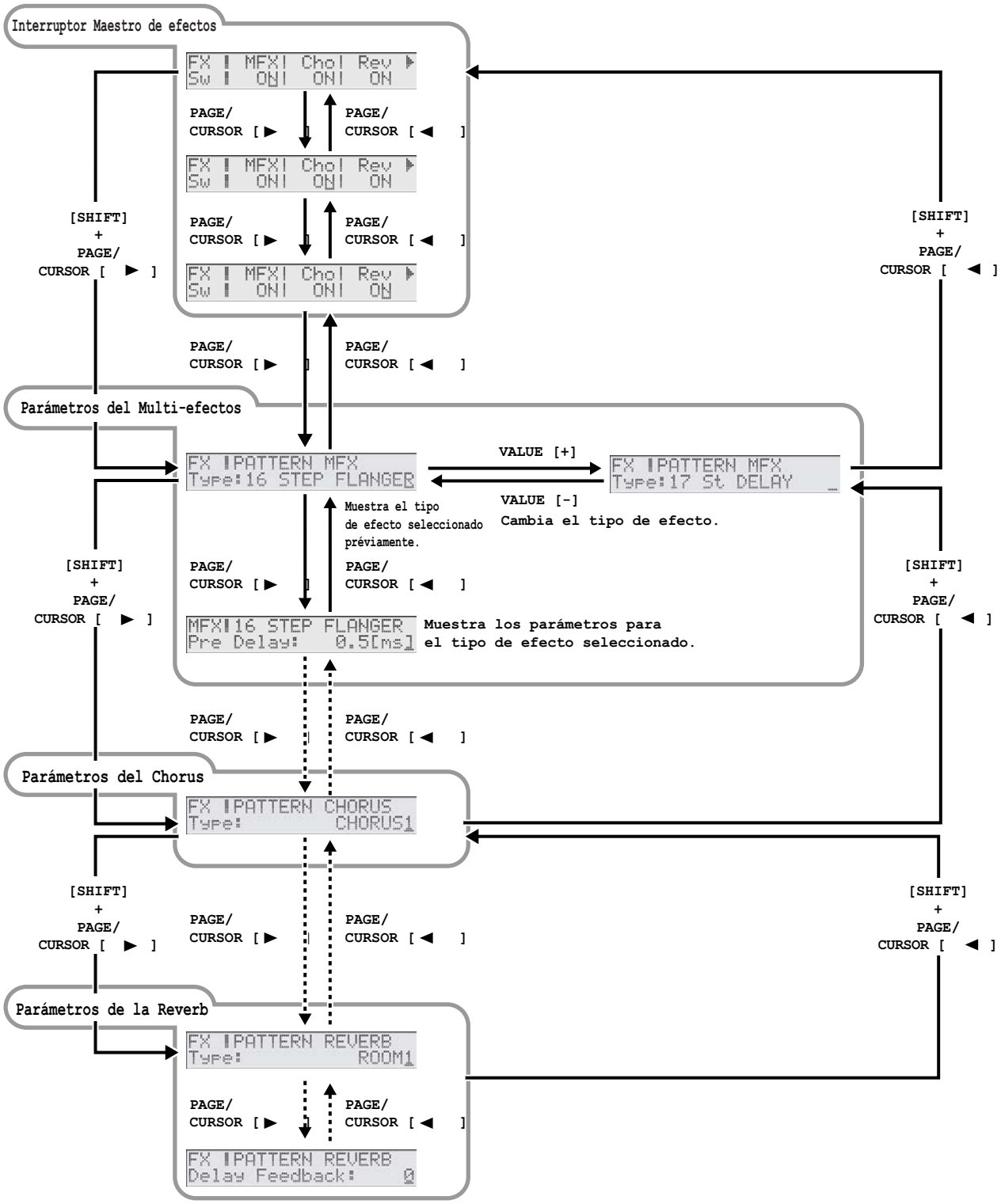
Modo Patch (Ritmo)


Sonido
Multi-FX
Nivel de envío del Multi-efectos al Chorus
Nivel de envío del Multi-efectos a la Reverb
Chorus
Nivel de envío de sonido al Chorus
Nivel de envío del Chorus a la Reverb
Reverb
Salida (R, L(MONO))
Nivel de envío de sonido a la reverb

Realizar ajustes de efectos

Seleccionar parámetros de efectos

Seleccione los parámetros de Multi-efectos, Chorus, o Reverb como se muestra en el diagrama:


Interruptor Maestro de efectos
FX ! MFX! Cho! Rev
Sw ! ON! ON! ON
PAGE/ CURSOR [►]
PAGE/ CURSOR [◄]
[SHIFT] + PAGE/ CURSOR [►]
[SHIFT] + PAGE/ CURSOR [◄]
Parámetros del Multi-efectos
FX !PATTERN MFX
Type:16 STEP FLANGER
VALUE [+]
VALUE [-]
FX !PATTERN MFX
Type:17 St DELAY
Muestra el tipo de efecto seleccionado préviamente.
Cambia el tipo de efecto.
MFX!16 STEP FLANGER
Pre Delay: 0.5[ms]
Muestra los parámetros para el tipo de efecto seleccionado.
Parámetros del Chorus
FX !PATTERN CHORUS
Type: CHORUS1
Parámetros de la Reverb
FX !PATTERN REVERB
Type: ROOM1
FX !PATTERN REVERB
Delay Feedback: 0

1. **Pulse [EFFECTS] para que se encienda.**
   Mostrará el estado activado(on)/desactivado(off) de cada efecto (Multi-efectos, chorus, reverb).

2. **Cuando el cursor esté situado en "Rev", pulse PAGE/CURSOR [►], y los parámetros de los efectos aparecerán uno tras otro empezando con los parámetros del Multi-efectos (MFX).**

MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y usando PAGE/CURSOR [◄]/[►] es posible saltar entre los 4 grupos de efectos; efectos on/off, Multi-efectos, chorus, y reverb.

Ejemplo: para un Patch

Ejemplo: para un Patch de ritmo

Ejemplo: para un patrón

MEMO

Según el tipo de efecto seleccionado, cambiarán los iconos de pantalla.

3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el parámetro que desee editar, y use VALUE [-]/[+] para modificar el valor del parámetro.**

Ajustar parámetros del Multi-efectos

La unidad consta de 47 tipos de Multi-efectos. Es posible seleccionar cualquiera de ellos. Después de seleccionar el tipo, es posible cambiar los valores para cada uno de los parámetros.

Parámetro Type (Tipo de Multi-Efectos)

Las selecciones se realizan desde los siguientes 47 Multi-efectos. Además, en las siguientes páginas encontrará los parámetros para cada Multi-efectos.

Valor:

00: THROUGH (Pág. 95)
01: STEREO EQ (Pág. 95)
02: OVERDRIVE (Pág. 95)
03: DISTORTION (Pág. 96)
04: PHASER (Pág. 96)
05: SPECTRUM (Pág. 96)
06: ENHANCER (Pág. 96)
07: AUTO WAH (Pág. 97)
08: ROTARY (Pág. 97)
09: COMPRESSOR (Pág. 97)
10: LIMITER (Pág. 98)
11: HEXA-CHORUS (Pág. 98)
12: TREMOLO CHO (Pág. 98)
13: SPACE-D (Pág. 99)
14: St CHORUS (Pág. 99)
15: St FLANGER (Pág. 99)
16: STEP FLANGER (Pág. 100)
17: St DELAY (Pág. 100)
18: LONG DELAY (Pág. 101)
19: MOD DELAY (Pág. 101)
20: 3 TAP DELAY (Pág. 102)
21: 4 TAP DELAY (Pág. 102)
22: TM CTRL DLY (Pág. 103)
23: 2V PCH SHIFT (Pág. 103)
24: FB PCH SHIFT (Pág. 104)
25: REVERB (Pág. 104)
26: GATED REVERB (Pág. 105)
27: OD>CHORUS (Pág. 105)
28: OD>FLANGER (Pág. 105)
29: OD>DELAY (Pág. 106)
30: DIST>CHORUS (Pág. 106)
31: DIST>FLANGER (Pág. 106)
32: DIST>DELAY (Pág. 106)
33: ENH>CHORUS (Pág. 106)
34: ENH>FLANGER (Pág. 107)
35: ENH>DELAY (Pág. 107)
36: CHORUS>DELAY (Pág. 108)
37: FLG>DELAY (Pág. 108)
38: CHO>FLANGER (Pág. 109)
39: CHORUS/DELAY (Pág. 109)
40: FLG/DELAY (Pág. 109)
41: CHO/FLANGER (Pág. 109)
42: LOFI (Pág. 109)
43: SLICER (Pág. 110)
44: TREMOLO (Pág. 110)
45: AUTOPAN (Pág. 111)
46: TUMBLING DLY (Pág. 111)
47: FBK RIPPER (Pág. 111)

* *Los valores de los parámetros marcados con un # pueden cambiarse a tiempo real mediante la palanca Modulation, un pedal conectado a la unidad o el controlador D Beam. Para detalles, consulte la Pág. 37, Pág. 126.*

Parámetro Send Levl to Cho (Envío del Multi-efectos al Chorus)

Ajusta la proporción del sonido del Multi-efectos que se envía al chorus. Valores superiores incrementarán el envío de señal.

Valor: 0–127

Parámetro Send Levl to Rev (Envío del Multi-efectos a la Reverb)

Ajusta la cantidad de sonido del Multi-efectos que se envía a la Reverb. Valores superiores incrementarán el envío de señal.

Valor: 0–127

Ctrl 1, 2 (Control del Multi-efectos 1, 2)

En la unidad RS-70, ciertos parámetros del Multi-efectos pueden asignarse a la palanca Modulation, a los conmutadores, un pedal conectado o controlador D Beam. De los parámetros explicados en **Parámetros del Multi-efectos**, los parámetros asignables señalados con el símbolo "#1" o "#2" pueden controlarse simultáneamente usando el controlador marcado con el número en cuestión). En esta sección es posible cambiar las asignaciones, o elejir si se usarán o no. Para detalles, consulte la Pág. 37, Pág. 126.

Valor

OFF: No se usará el parámetro Multi-effect control.

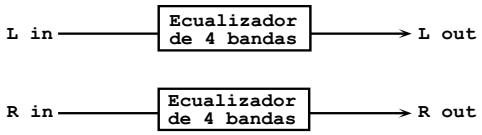
Iconos con el símbolo "#": Los parámetros asignables a Ctrl1 o Ctrl2. Estos parámetros diferirán según el tipo de Multi-efectos.

00: THROUGH

No se aplicarán efectos. Seleccione este valor cuando esté creando Patches o Kits de Ritmo que no usan el Multi-efectos.

01: STEREO EQ (Ecualizador estéreo)

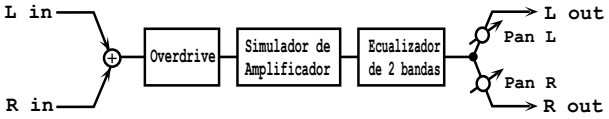
Este es un ecualizador de 4 bandas (graves, medios x 2, agudos).



Parámetro	Valor	Descripción
Bajas frecuencias	200, 400 [Hz]	Selecciona la frecuendia del rango de graves.
Ganancia de Bajas Frec.	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
Altas Frecuencias	2000, 4000, 8000 [Hz]	Selecciona la frecuencia del rango de altas frecuencias.
Ganancia de Altas Frec.	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Frecuencia Medios 1	200–8000 [Hz]	Ajusta las frecuencias del rango de Medios 1.
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de la frecuencia de Medios 1, que será afectada por el ajuste de Ganancia. Valores mayores de Q estrechan el área afectada.
Mid1 Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia para el área especificada por la Frecuencia de Medios 1 y los ajustes de Q.
Mid2 Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia de Medios 2.
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de la frecuencia de Medios 2, que será afectada por el ajuste de Ganancia. Valores mayores de Q estrechan el área afectada.
Mid2 Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la Ganancia para el área especificada por la Frecuencia de Medios 2 y los ajustes de Q,.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

02: OVERDRIVE

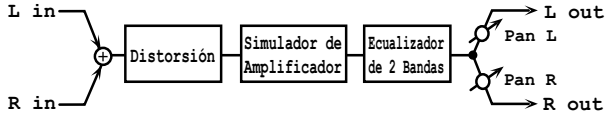
Este efecto crea una distorsión suave similar a la producida por los amplificadores de válvulas.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0–127	Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto al grado de distorsión.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el ectremo izquierda, 0 es el centro,y 63R el extremo derecho.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Selecciona el tipo de amplificador de guitarra. SMALL: amplificador de práctica. BUILT-IN: Combo. 2-STACK: Amplificador de 2 módulos. 3-STACK: Amplificador de 3 módulos.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

03: DISTORTION

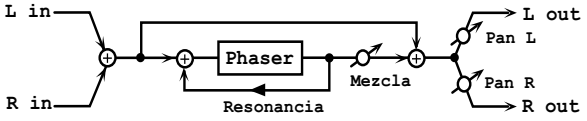
Este efecto produce una distorsión más intensa que el Overdrive.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0–127	Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto al grado de distorsión.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el ectremo izquierda, 0 es el centro,y 63R el extremo derecho.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Selecciona el tipo de amplificador de guitarra. SMALL: amplificador de práctica. BUILT-IN: Combo. 2-STACK: Amplificador de 2 módulos. 3-STACK: Amplificador de 3 módulos.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

04: PHASER

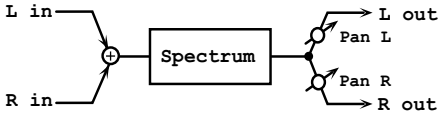
Un efecto phaser añade un sonido cambiado de fase al sonido directo. Produciendo una modulación entrelazada que crea espacio y profundidad.



Parámetro	Valor	Descripción
Manual #	100–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia (periodo) de modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación.
Resonance	0–127	Ajusta la proporción de realimentación del efecto Phaser.
Mix	0–127	Ajusta el Ratio en que el sonido cambiado de fase se combinará con el sonido directo.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el ectremo izquierda, 0 es el centro,y 63R el extremo derecho.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

05: SPECTRUM

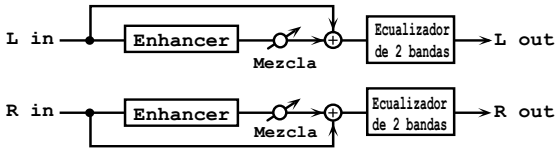
Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre potenciando o recortando el nivel en frecuencias específicas.
Similar a un ecualizador, sin embargo, consta de 8 puntos de frecuencia fijos en las ubicaciones más adecuadas para dar personalidad al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Banda 1	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 250 Hz.
Banda 2	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 500 Hz.
Banda 3	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 1000 Hz.
Banda 4	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 1250 Hz.
Banda 5	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 2000 Hz.
Banda 6	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 3150 Hz.
Banda 7	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 4000 Hz.
Banda 8	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 8000 Hz.
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Simultaneamente ajusta la ampliud de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencia.
Panorámico #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el ectremo izquierda, 0 es el centro,y 63R el extremo derecho.
Nivel#	0–127	Ajusta el nivel de salida.

06: ENHANCER

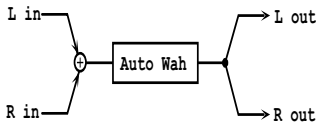
El efecto Enhancer controla la estructura armónica de las altas frecuencias, añadiendo brillo y cuerpo al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad del Enhancer.
Mix #	0–127	Ajusta el Ratio en que los armónicos generados por el efecto Enhancer se combinarán con el sonido directo.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

07: AUTO WAH

El Auto Wah controla cíclicamente un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.

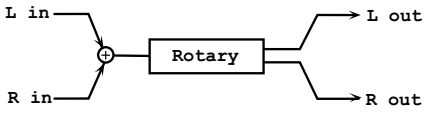


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: El efecto se aplicará en una amplia gama de frecuencias. BPF: El efecto se aplicará en una gama estrecha de frecuencias.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de Modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de Modulación.
Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad con que se controlará el filtro.
Manual #	0–127	Ajusta la frecuencia central desde la que se aplicará el efecto.
Peak	0–127	Ajusta la proporción de efecto Wah que ocurrirá en el área de la frecuencia central. Ajustes inferirores causarán que el efecto se aplique en una área mayor alrededor de la frecuencia central. Ajustes superiores causarán que el efecto se aplique en un rango más estrecho.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

08: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios usados en el pasado en los órganos electrónicos.

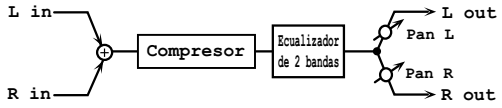
Es posible ajustar el movimiento de los rotores de alto rango y de bajo rango por separado, permitiendo una simulación muy precisa de la modulación característica de este tipo de altavoces. Este efecto es adecuado para Patches de órganos eléctricos.



Parámetro	Valor	Descripción
High Slow	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad baja (SLOW) del rotor de alta frecuencia.
Low Slow	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad baja (SLOW) del rotor de baja frecuencia.
High Fast	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de alta frecuencia.
Low Fast	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de baja frecuencia.
Speed #	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación de los rotores de alta y baja frecuencia. SLOW: Disminuye la rotación a la velocidad especificada (los valores Low Slow/Hi Slow). FAST: Acelera la rotación de la velocidad especificada (Los valores Low Fast/Hi Fast). * Cuando usted desee usar el pedal de disparo para cambiar la velocidad de rotación de Rotary seleccione MFX PARAMETER1 en Asignación de Pedal Control (Pág. 126).
High Accel	0–15	Ajusta el tiempo necesario para que el rotor de altas frecuencias alcance la velocidad seleccionada al cambiar el ajuste de velocidad de rápido a lento (o viceversa). Valores inferiores requerirán tiempos mayores.
Low Accel	0–15	Ajusta el tiempo necesario para que el rotor de bajas frecuencias alcance la velocidad seleccionada al cambiar el ajuste de velocidad de rápido a lento (o viceversa). Valores inferiores requerirán tiempos mayores.
High Level	0–127	Ajusta el volumen del rotor de altas frecuencias.
Low Level	0–127	Ajusta el volumen del rotor de bajas frecuencias.
Separation	0–127	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

09: COMPRESSOR

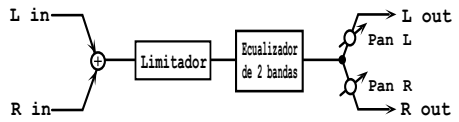
El compresor restringe los niveles altos y potencia los niveles bajos, suavizando las irregularidades de volumen.



Parámetro	Valor	Descripción
Sustain	0–127	Ajusta el tiempo por encima del cual los sonidos de bajo nivel se potenciarán hasta alcanzar el volumen especificado.
Attack	0–127	Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el ectremo izquierda, 0 es el centro,y 63R el extremo derecho.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la ganancia de salida.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

10: LIMITER

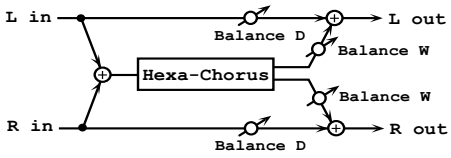
El limitador comprime las señales que exceden un volumen especificado, evitando que se produzca la distorsión.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0–127	Ajusta el nivel en que empezará la compresión.
Release	0–127	Ajusta el tiempo en que el volumen cae por debajo del nivel Threshold Level hasta que deja de aplicarse compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta el Ratio de la Compresión.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el ectremo izquierda, 0 es el centro,y 63R el extremo derecho.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la ganancia de salida.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

11: HEXA-CHORUS

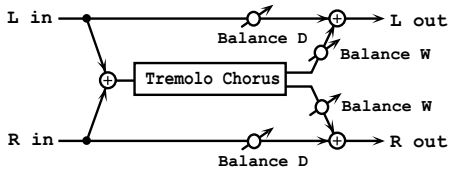
Hexa-chorus usa un Chorus de seis fases (las seis capas del sonido de salida de chorus) para dar riqueza y dispersión espacial al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del chorus.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Pre Delay Dev	0–20	El parámetro Pre Delay Deviation ajusta las diferencieas entre el Pre Delay entre cada sonido del Chorus. El Pre Delay determina el tiempo desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha el sonido procesado.
Depth Dev	-20– +20	Ajusta la diferencia de la velocidad de modulación entre cada sonido del chorus.
Pan Dev	0–20	Ajusta la diferencia de la posición estéreo entre cada sonido del Chorus. . Con un ajuste de 0, todos los sonidos del chorus estáran en el centro. Con un ajuste de 20, cada sonido del chorus se espaciará en intervalos de 60 grados relativos al centro.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del chorus. Un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el Chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

12: TREMOLO CHO (Tremolo Chorus)

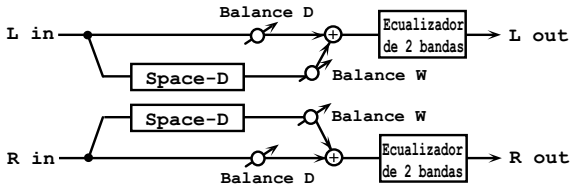
Tremolo chorus es un efecto de Chorus con tremolo añadido (modulación cíclica de volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Treml Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto tremolo.
Treml Separation	0–127	Ajusta la dispersión del efecto Tremolo.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la separación del efecto Tremolo.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del efecto Tremolo chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido Tremolo chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

13: SPACE-D

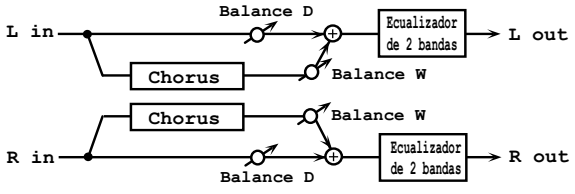
Space-D es un Chorus múltiple que aplica dos modulaciones de fase en estéreo. No da sensación de modulación, pero produce un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial de la modulación.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

14: St CHORUS (Stereo Chorus)

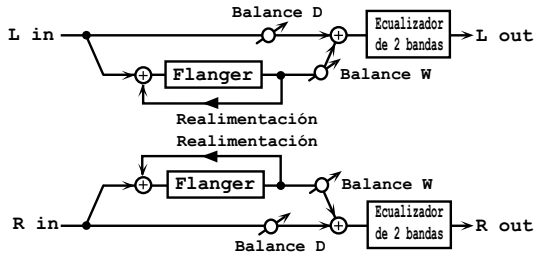
Es un chorus estéreo. Proporciona un filtro permitiéndole ajustar el timbre del sonido del Chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Selecciona el tipo de filtro. OFF: No se usará ningún filtro. LPF: Recorta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. HPF: Recorta el rango de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica del filtro.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las altas frecuencias.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

15: St FLANGER (Stereo Flanger)

Es un flanger estéreo. (The LFO tiene la misma fase a izquierda y derecha). Produce una resonancia metálica cuyo aumento y disminución de intensidad es similar al sonido del despegue y aterrizaje de un avión supersónico. Proporciona un filtro que permite ajustar el timbre del sonido con Flanger.

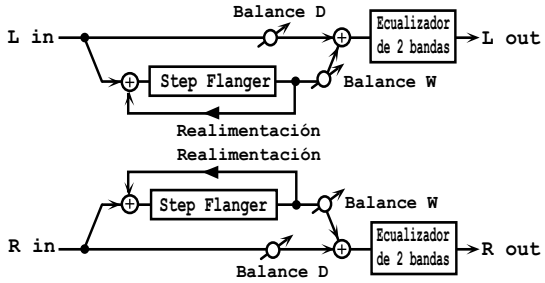


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Selecciona el tipo de filtro. OFF: No se usará ningún filtro. LPF: Recorta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. HPF: Recorta el rango de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica del filtro.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido procesado que vuelve a la entrada. Ajustes positivos (+) realimentarán el sonido en fase, y ajustes negativos (-) realimentarán el sonido en fase negativa.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.

Parámetro	Valor	Descripción
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Flanger.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

16: STEP FLANGER

El efecto Step Flanger es un Fñanger en que la afinación del Flanger cambia por pasos.

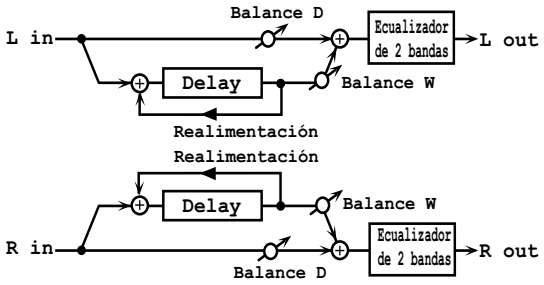


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta el rango de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
Step Rate #	0.1–20.0 [Hz], note *2	Ajusta el rango (Periodo) de cambio de afinación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Flanger.
Reset	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se reiniciará (ON), o no (OFF) cuando se interpreten sonidos.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

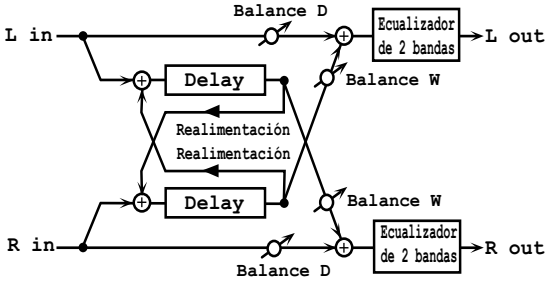
17: St DELAY (Stereo Delay)

Este es un Delay estéreo.

Cuando el modo Feedback es NORMAL:



Cuando el modo Feedback es CROSS:

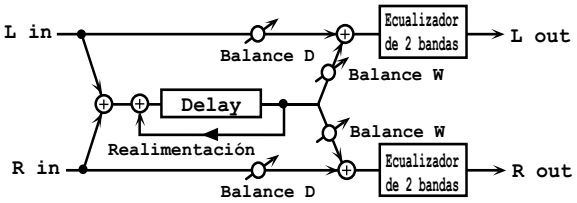


Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la forma en que el sonido del delay volverá al efecto. NORMAL: El sonido izquierdo del delay se realimentará en el delay izquierdo, y el sonido derecho del delay en el delay derecho. CROSS: El sonido izquierdo del delay se realimentará al delay derecho y el sonido derecho del delay al delay izquierdo.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido izquierdo del delay.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido derecho del delay.
Phase Left	NORMAL, INVERT	Selecciona la fase del sonido izquierdo del delay. NORMAL: La fase no cambiará. INVERT: La fase se invertirá.
Phase Right	NORMAL, INVERT	Selecciona la fase del sonido derecho del delay. NORMAL: La fase no cambiará. INVERT: La fase se invertirá.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido del delay que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.

Parámetro	Valor	Descripción
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

18: LONG DELAY

Resulta útil cuando desee aplicar un Delay de mayor longitud que 17: St DELAY.

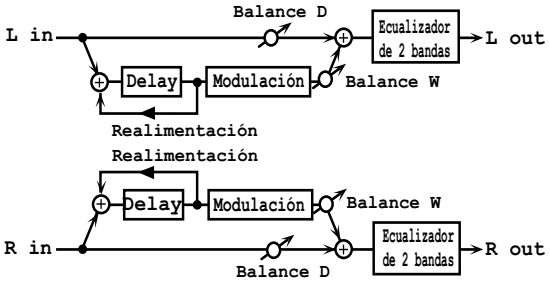


Parámetro	Valor	Descripción
Delay	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

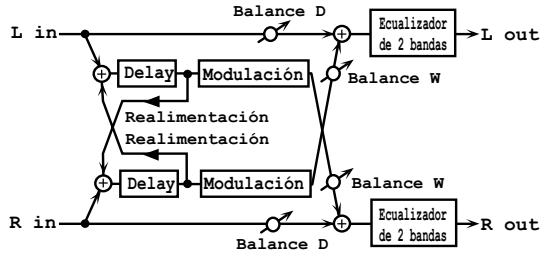
19: MOD DELAY (Modulation Delay)

Este efecto añade la modulación del sonido del delay, produciendo un efecto similar al flanger.

Cuando el modo Feedback es NORMAL:



Cuando el modo Feedback es CROSS:

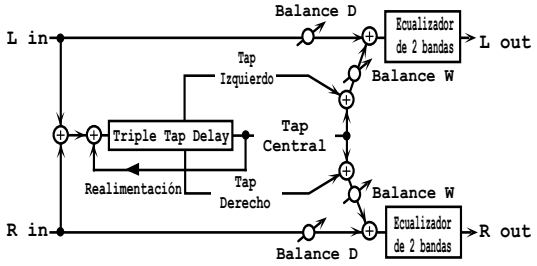


Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la forma en que el sonido del delay volverá al efecto. NORMAL: El sonido izquierdo del delay se realimentará en el delay izquierdo, y el sonido derecho del delay en el delay derecho. CROSS: El sonido izquierdo del delay se realimentará al delay derecho y el sonido derecho del delay al delay izquierdo.
Delay Left	0–370 [ms]	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido izquierdo del delay.
Delay Right	0–370 [ms]	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido derecho del delay.
Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido del delay que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la separación espacial del sonido.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.

Parámetro	Valor	Descripción
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

20: 3 TAP DELAY (Triple Tap Delay)

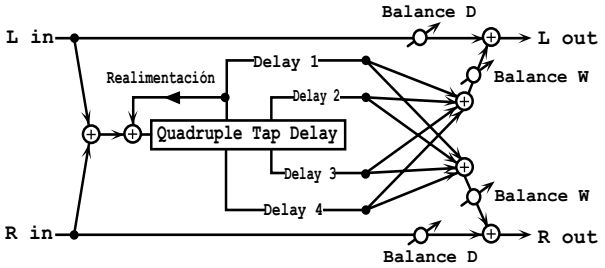
El efecto de Triple Tap Delay produce tres sonidos de delay; central, izquierdo y derecho.



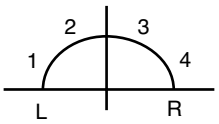
Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido izquierdo del delay
Delay Right	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido derecho del delay
Delay Center	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido central del delay.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left Level	0–127	Ajusta el volumen del sonido izquierdo del delay.
Right Level	0–127	Ajusta el volumen del sonido derecho del delay.
Center Level	0–127	Ajusta el volumen del sonido central del delay.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

21: 4 TAP DELAY (Quadruple Tap Delay)

The Quadruple Tap Delay has four delays.



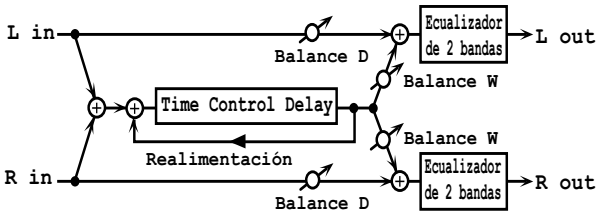
The stereo location of each delay sound is as follows.



Parameter	Value	Description
Delay 1	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 1.
Delay 2	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 2.
Delay 3	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 3.
Delay 4	0–840 [ms], note *1	Ajusta el tiempo de Delay desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay 4.
Level 1	0–127	Ajusta el volumen del sonido del delay 1.
Level 2	0–127	Ajusta el volumen del sonido del delay 2.
Level 3	0–127	Ajusta el volumen del sonido del delay 3.
Level 4	0–127	Ajusta el volumen del sonido del delay 4.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

22: TM CTRL DLY (Time Control Delay)

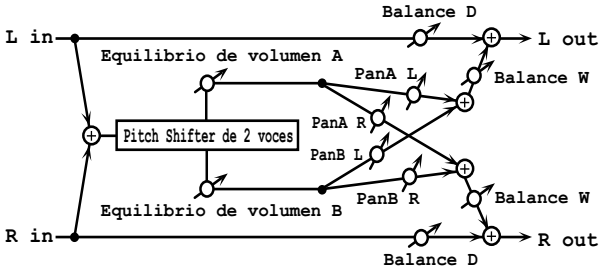
Es posible usar la palanca Modulation y los conmutadores para cambiar el Tiempo de Delay y la afinación a tiempo real. (Pág. 30). Aumentar la longitud del delay disminuirá la afinación y disminuirla aumentará la afinación.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #	0–840 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde el sonid directo hasta que se escucha cada sonido del Delay.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que es realimentado a la entrada. Valores negativos invertirán la fase.
Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo por encima del cual el Tiempo de Delay cambiará del ajuste actual a un Tiempo especificado de nuevo. El rango de cambio del Tiempo de Delay afecta directamente el Rango de cambio de afinación.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual, se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del Delay. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

23: 2V PCH SHIFT (2-Voice Pitch Shifter)

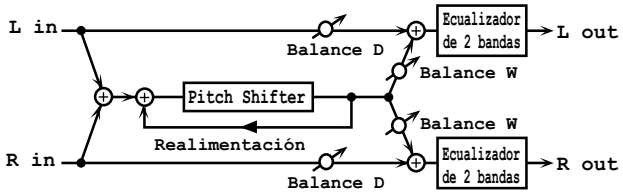
Un Pitch Shifter cambia la afinación del sonido directo. Este Pitch Shifter de 2 voces, tiene 2 Pitch shifters y puede añadir dos sonidos cambiados de afinación al sonido directo.



Parameter	Value	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Ajustes superiores a este parámetro darán lugar a una respuesta más lenta pero una afinación más estable.
Coarse A #1	-24– +12 [semi]	Ajuste la afinación A en pasos de semitonoin (-2- +1 octavas).
Coarse B #2	-24– +12 [semi]	Ajuste la afinación B en pasos de semitonoin (-2- +1 octavas).
Fine A #1	-100– +100 [cent]	Realiza ajustes finos a la afinación de Pitch Shift A en pasos de 2 centésimas (-100- +100). Una centésima es 1/100 a parte de semitono.
Fine B #2	-100– +100 [cent]	Realiza ajustes finos a la afinación de Pitch Shift B en pasos de 2 centésimas (-100- +100). Una centésima es 1/100 a parte de semitono.
Pre Delay A	0–500 [ms]	Adjusts the time delay from when the direct sound begins until the Pitch Shift A sound is heard.
Pre Delay B	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay entre el inicio del sonido directo y el inicio del sonido del Pitch Shift A.
Pan A	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del Pitch Shift A. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Pan B	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del Pitch Shift B. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Level Balance	A100:0B–A0:100B	Ajusta el equilibrio de volumen entre los sonidos del Pitch Shift A y Pitch Shift B.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

24: FB PCH SHIFT (Feedback Pitch Shifter)

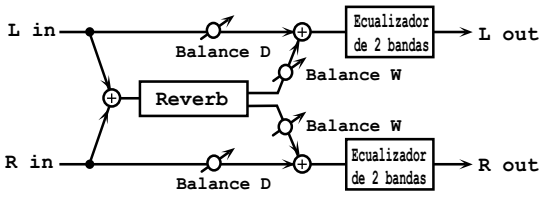
Este efecto Pitch shifter permite que el sonido cambiado de afinación se realimente al efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Ajustes mayores de este parámetro provocarán una respuesta más lenta pero una afinación más estable.
Coarse #1	-24– +12 [semi]	Ajusta la afinación del sonido con la afinación alterada en pasos de semitono (-2- +1 octavas).
Fine #1	-100– +100 [cent]	Realiza ajustes finos al sonido con la afinación alterada en pasos de 2 centésimas (-2- +1 octavas).
Pre Delay	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido con la afinación cambiada.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que se realimentará en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido con la afinación alterada. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Pitch Shifter. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Pitch Shifter.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

25: REVERB

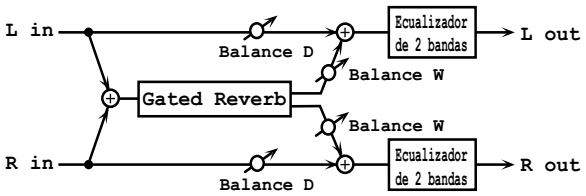
El efecto Reverb añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Selecciona el tipo de Reverb. ROOM1: Reverb densa con atenuación corta. ROOM2: Reverb dispersa con atenuación corta. STAGE1: Reverb con grandes últimas reflexiones. STAGE2: Reverb con primeras reflexiones fuertes. HALL1: Reverberación clara. HALL2: Reverberación rica.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha sonido de la reverb.
Time #	0–127	Ajusta la duración del tiempo de Reverberación.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido reverberante. A medida que disminuye la frecuencia, se recortarán más altas frecuencias, dando lugar a una reveberación más suave y enmudecida. Si no desea que se recorten las altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido de la Reverb. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de la Reverb.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

26: GATED REVERB

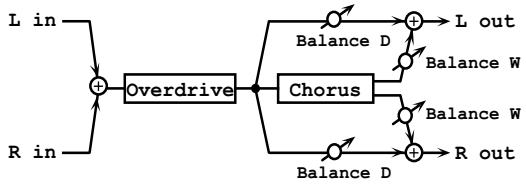
Gate Reverb es un tipo especial de Reverb en que se recorta el sonido reverberante antes de su duración natural.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Selecciona el tipo de Reverb. NORMAL: Reverb de Puerta convencional. REVERSE: Reverb invertida SWEEP1: El sonido reverberante se desplaza de derecha a izquierda SWEEP2: El sonido reverberante se desplaza de izquierda a derecha
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido de la Reverb.
Gate Time	5–500 [ms]	Ajusta el tiempo desde que se escucha Reverberación hasta que desaparece.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido de la Reverb. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de la Reverb.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

27: OD>CHORUS (Overdrive→Chorus)

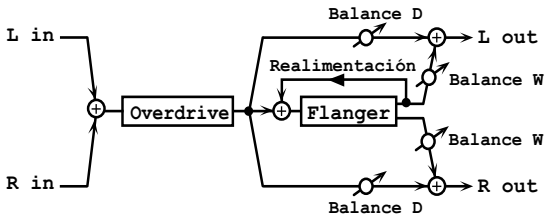
Este efecto conecta un overdrive y un chorus en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0–127	Ajusta el grado de distorsión overdrive. El volumen cambiará según el grado de distorsión.
OD Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del overdrive. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del overdrive que se envia al chorus, y el sonido del overdrive que no se envía al chorus. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive que es enviado através del chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

28: OD>FLANGER (Overdrive→Flanger)

Este efecto conecta un overdrive y un flanger en serie..

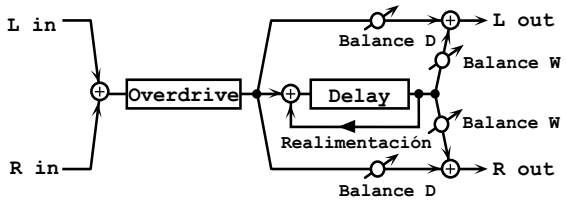


Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0–127	Ajusta el grado de distorsión overdrive. El volumen cambiará según el grado de distorsión.
OD Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del sonido del overdrive. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Flanger que se realimenta al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del overdrive que se envía através del flanger y el sonido del overdrive que no se envía através del flanger. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive que es enviado através del Flanger.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

29: OD>DELAY (Overdrive→Delay)

Este efecto conecta un overdrive y un delay en serie.



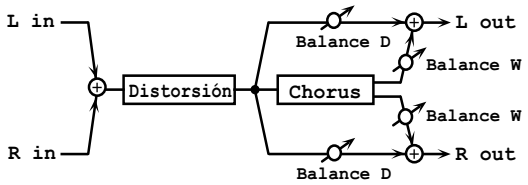
Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0–127	Ajusta el grado de distorsión overdrive. El volumen cambiará junto al grado de distorsión.
OD Pan #	L64–63R	Ajust la posición estéreo del sonido del overdrive. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que empieza el sonido del delay hasta que se escucha sonido.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimenta en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido del delay realimentado al efecto. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del overdrive que se envía através del delay y el sonido del overdrive queno se envía através del delay. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del overdrive que es enviado através del delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

30: DIST>CHORUS (Distortion→Chorus)

Este efecto conecta la distorsión y el Chorus en serie. Los parámetros son esencialmente los mismos que "27: OD>CHORUS", con la excepción de los 2 parámetros siguientes.

OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión).

OD Pan→Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de la distorsión).

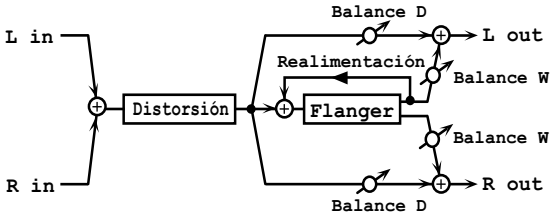


31: DIST>FLANGER (Distortion→Flanger)

Este efecto conecta la distorsión y el Flanger en serie. Los parámetros son esencialmente los mismos que en el "28: OD>FLANGER", con la excepción de los siguientes 2 parámetros.

OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión).

OD Pan→Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de la distorsión).

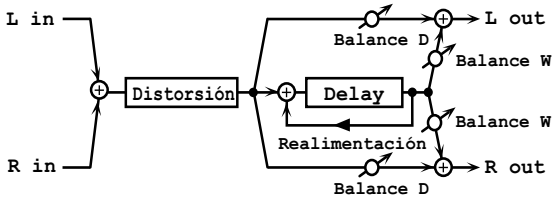


32: DIST>DELAY (Distortion→Delay)

Este efecto conecta la distorsión y el Delay en serie. Los parámetros son los mismos que en "29: OD>DELAY", con la excepción de los siguientes 2 parámetros.

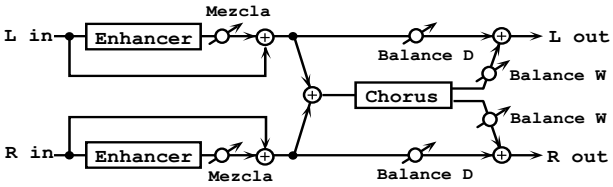
OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión).

OD Pan→Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de la distorsión).



33: ENH>CHORUS (Enhancer→Chorus)

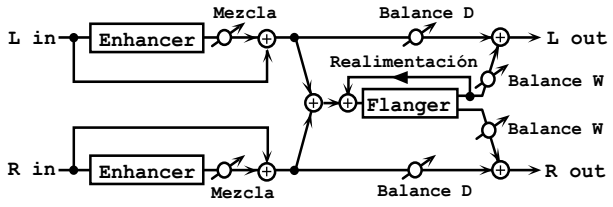
Este efecto conecta un Potenciador (Enhancer) y un chorus en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad del Enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Ajusta el Ratio en que los armónicos generados por el enhancer se combinarán con el sonido directo.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del enhancer que se envía através del Chorus y el sonido del enhancer que no se envía através del Chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido del Enhancer y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de l Enhancer que es enviado através del Chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

34: ENH>FLANGER (Enhancer→Flanger)

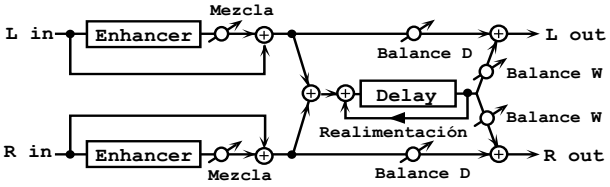
Este efecto conecta un potenciador y un flanger en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad del Enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Ajusta el ratio en que los armónicos generados por el Enhancer se combinarán con el sonido directo.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del efecto Flanger que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Enhencer que se envía através del Flanger y el sonido del enhancer que no se envía através del Flanger. Un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer que es enviado através del Flanger.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

35: ENH>DELAY (Enhancer→Delay)

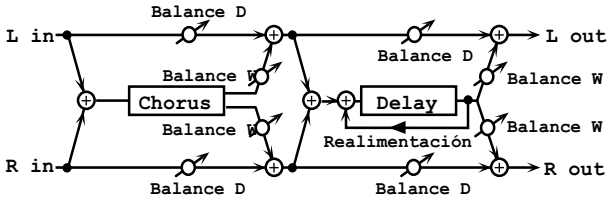
Este efecto conecta un Enhancer y un Delay en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0–127	Ajusta la sencibilidad del Enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Ajusta el ratio con que los armónicos generados por el Enhancer se combinan con el sonido directo.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha el sonido del Delay.
Dly Feedback	98– +98 [%]	Ajusta la porporción (%) de sonido del Delay que se realimenta hacia la entrada del Delay. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido del Delay realimentado a la entrada del Delay. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentación del Delay, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Enhancer que se envía através del Delay y el sonido del Enhancer que no se envía a través del Delay. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Enhancer enviado a través del Delay.
Level	0–12	Ajusta el nivel de salida.

36: CHORUS>DELAY

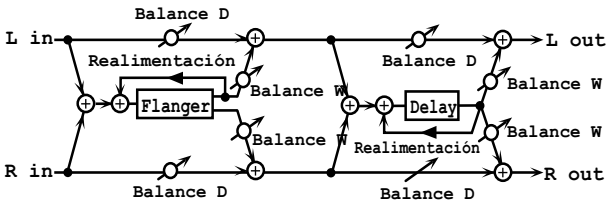
Este efecto conecta un Chorus y una unidad de Delay en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que el sonido directo empieza hasta que se escucha el sonido del Chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto Chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Chorus. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido directo. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimenta a la entrada del Delay. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado a la entrada del Delay. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentacióni, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Chorus que se envía através del Delay y el sonido del Chorus que no se envía através del Delay. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus enviado através del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

37: FLG>DELAY (Flanger→Delay)

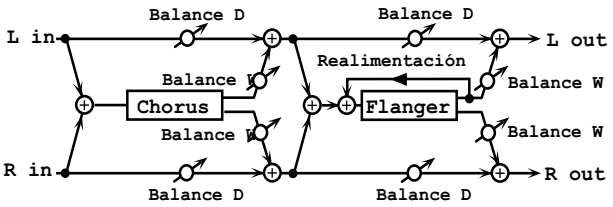
Este efecto conecta un Flanger y un Delay en Serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de delay desde que se escucha el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de Modulación del efecto Flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) de sonido del Flanger que se realimenta en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger. Con un ajuste de "D100:0W", sólo el sonido directo tendrá salida. Con un ajuste de "D0:100W", sólo el sonido del Flanger tendrá salida.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del delay que se realimentará a la entrada del Delay. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido del Delay realimentado en la entrada del Delay. Si no desea recortar las altas frecuencias de la realimentación del Delay, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Flanger qye se envía através del Delay y el sonido del Flanger que no se envía através del Delay. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Flanger. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Flanger que se envía através del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

38: CHO>FLANGER (Chorus→Flanger)

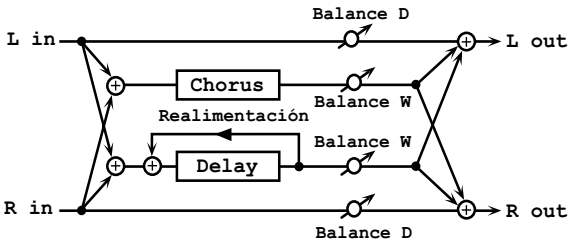
Este efecto conecta un Chorus y un flanger en serie.



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del Chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del Flanger.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del chorus. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido directo. Con un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el tiempo del Delay desde que empieza el sonido del Delay hasta que se escucha el sonido del Flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de modulación del efecto Flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del flanger que se realimentará en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido del Chorus y el sonido del Chorus que pasa através del flanger. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus. Un ajuste de "D0:100W", sólo tendrá salida el sonido del Chorus enviado através del Flanger.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

39: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta un Chorus y un Delay en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "36: CHORUS>DELAY". Sin embargo, el parámetro Dly Balance ajusta el volumen entre el sonido direcot y el sonido del delay.

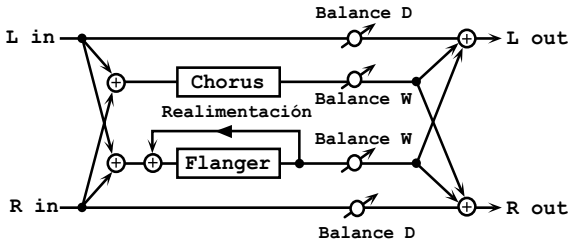


40: FLG/DELAY (Flanger/Delay)

Este efecto conecta un Flanger y un Delay en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "37: FLG>DELAY". Sin embargo, el parámetro Dly Balance ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay.

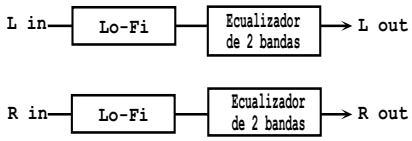
41: CHO/FLANGER (Chorus/Flanger)

Este efecto conecta un Chorus y un Flanger en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "38: CHO>FLANGER". Sin embargo, el parámetro Flanger Balance ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Flanger.



42: LOFI

Este efecto degrada intencionadamente la calidad del audio para simular un sonido Lo-Fi. Es particularmente efectivo para batería.

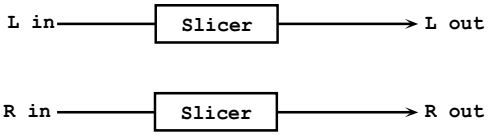


Parámetro	Valor	Descripción
Bit Down	0–11	Este ajuste disminuye la calidad del audio. La calidad del audio empeorará a medida que el ajuste aumenta.
S-RateDown	0–7	Este ajuste da aspereza a la señal de audio. El sonido se vuelve más tosco a medida que aumenta este valor.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la señal de audio.

Parámetro	Valor	Descripción
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Output	MONO, STEREO	Especifica cómo se efectuará la salida del sonido. Con un ajuste de "MONO" el sonido de salida será monoaural.
Level #	0–127	Especifica el sonido de salida el efecto Lo-Fi effect.

43: SLICER

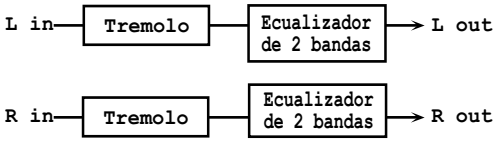
Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto producirá lo que se conoce como "backing phrases", incluso si su interpretación es mucho más simple. Esto es especialmente efectivo cuando aplique sonidos de tipo sustain.

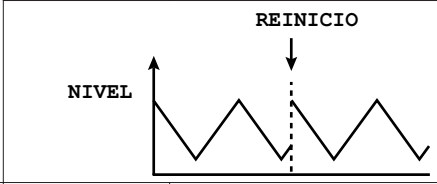


Parámetro	Valor	Descripción
Timing Pattern	1–34	Selecciona un patrón para especifica el tiempo en que se cortará el sonido.
Accent Pattern	1–16	Especifica la localización de los acentos.
Accent Level #	0–127	Ajusta el volumen de los acentos. A medida que aumenta este valor, los acentos se harán más pronunciados.
Attack	0–127	Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada. A medida que aumenta este ajuste, el ataque será más rápido.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta el periodo del patrón.
Reset	OFF, ON	Especifica si el tiempo del patrón en que se corta el sonido se reiniciará (ON) o no (OFF) cuando usted interprete un sonido.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

44: TREMOLO

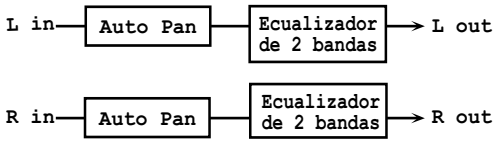
El Tremolo modula cíclicamente el volumen para añadir el efecto Tremolo al sonido.

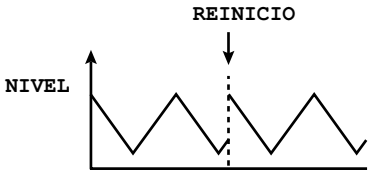


Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: El sonido se modulará como una onda triangular. SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada. SIN: El sonido se modulará como una onda senoidal. SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes de SAW1 y SAW2 apuntan en direcciones opuestas.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.
Depth #	0–127	Ajusta la profundidad en que se aplicará el efecto.
	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se reinicia (ON), o no (OFF) cuando suenan sonidos.
		
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

45: AUTO PAN

El efecto Auto Pan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.

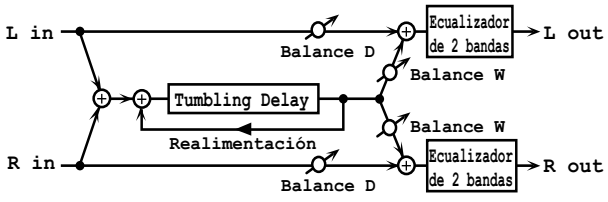


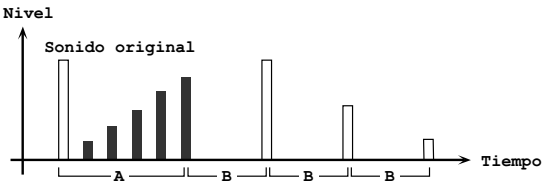
Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: El sonido se modulará como una onda triangular. SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada. SIN: El sonido se modulará como una onda senoidal. SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes en SAW1 y SAW2 apuntan en direcciones opuestas.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta la velocidad (speed) del cambio.
Depth #	0–127	Ajusta la profundidad en que se aplicará el efecto.
Reset	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se reiniciará (ON), o no (OFF) cuando interprete los sonidos.
		
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de altas frecuencias.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

46:TUMBLING DLY (Tumbling Delay)

Este Delay produce primero repeticiones deslabazadas de delay y posteriormente un eco del sonido original.

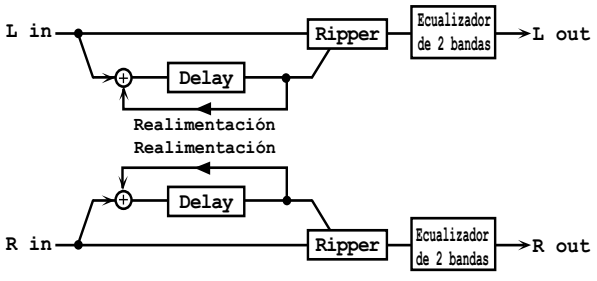
Es más efectivo cuando se aplica a notas sencillas de sonido de una sola toma.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	TYPE1–TYPE6	Selecciona uno de los seis tipos disponibles para el número de sonidos de delay escuchados en el diagrama "A" siguiente.
Pre Delay	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo de "A" en el siguiente diagrama.
Delay Time	0–345 [ms]	Ajusta el tiempo de "B" en el diagrama siguiente.
		
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se recortará el sonido realimentado al efecto. Si no desea recortar las frecuencias de realimentación, ajuste este parámetro en BYPASS.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimentará en el efecto . Valores negativos (-) invertirán la fase.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del Delay. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido del Delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

47: FBK RIPPER (Feedback Ripper)

Este efecto recorta el sonido repetidamente, y da salida a un sonido retrasado para la porción recortada. Es posible crear nuevas frases aplicando este efecto por ejemplo a una frase de batería.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: El sonido se recortará mediante una onda triangular. SQR: El sonido se recortará mediante una onda cuadrada. SIN: El sonido se recortará mediante una onda senoidal. SAW1/2: El sonido se recortará mediante una onda dentada. Los dientes en SAW1 y SAW2 apuntan en direcciones opuestas.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.
Depth #	0–127	Ajusta la profundidad con que se aplicará el efecto.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay izquierdo.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Ajusta el tiempo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Delay derecho..
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido del Delay que se realimentará en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase.
Reset	OFF, ON	Este ajuste determina si el periodo del patrón se recuperará (ON), o no (OFF) al reproducir los sonidos.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

note *1

(Semicorcheas), (Tresillos de corchea), (Semicorcheas con punto),
(Corcheas), (Tresillos de negra), (Corcheas con punto), (Negras),
(Tresillos de blanca), (Negras con punto), (Blancas)

note *2

(Tresillos de semifusa), (Semifusas), (Tresillos de fusa),
(Fusas), (Tresillos de semicorchea), (Fusas con punto),
(Semicorcheas), (Tresillos de corchea), (Semicorcheas con punto),
(Corcheas), (Tresillos de negra), (Corcheas con punto),
(Negras), (Tresillos de blanca), (Negras con punto), (Blancas),
(Tresillos de redonda), (Blancas con punto), (Redondas),
(Tresillos de doble redonda), (Redondas con punto), (Doble redondas)

Realizar ajustes del Chorus

Independientemente del modo, sólo es posible usar un tipo de Chorus, simultáneamente.

La unidad incluye ocho tipos de Chorus. Es posible seleccionar cualquiera de ellos. Después de seleccionar el tipo, es posible cambiar los valores de cada uno de los siguientes parámetros.

Parámetro Type (Tipo de Chorus)

Es posible elegir entre ocho tipos de Chorus.

Valor

CHORUS 1–4: Ajustes generales del Chorus. Añade respiración y plenitud al sonido.

FEEDBACK CHORUS: Chorus que produce un efecto similar al Flanger, creando un sonido suave.

FLANGER: Este efecto produce un barrido de sonido en aumento y disminución similar al sonido de un avión supersónico.

SHORT DELAY: Efecto Delay con un tiempo de Delay corto.

SHORT DELAY(FB): Efecto Delay con un tiempo de Delay corto, y muchas repeticiones.

MEMO

El parámetro "Chorus Type" ofrece diversos ejemplos de ajustes de fábrica de los parámetros del Chorus. Cuando cambie los tipos, el resto de parámetros del Chorus cambiarán según los ajustes del tipo que usted seleccione. Si intenta editar otros parámetros, seleccione primero un tipo, y posteriormente edite el resto de parámetros.

Pre-LPF (Chorus pre filtro paso-bajos)

Es posible aplicar un filtro paso bajos al sonido proveniente del Chorus, para recortar el rango de altas frecuencias. Valores superiores recortarán las altas frecuencias en mayor medida, dando lugar a un sonido de Chorus más suave.

Valor: 0–7

Level (Nivel de Chorus)

Ajusta la cantidad de sonido del Chorus.

Valor: 0–127

Feedback (Nivel de realimentación del Chorus)

Ajusta el nivel de realimentación del sonido del Chorus. Usando este parámetro, es posible crear un sonido de Chorus más denso. Valores más altos resultan en un nivel de realimentación más alto.

Valor: 0–127

Delay (Tiempo de Delay del Chorus)

Ajusta el tiempo de delay del efecto Chorus.

Valor: 0–127

Rate (Rango del Chorus)

Ajusta la velocidad (frecuencia) en que se modula el sonido del Chorus. Valores superiores producirán una modulación más rápida.

Valor: 0–127

Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad en que se modula el sonido del Chorus. Valores superiores dán lugar a una modulación más profunda.

Valor: 0–127

Send levl to Rev (Nivel de envío del Chorus a la Reverb)

Ajusta la cantidad de sonido del Chorus que se envía a la Reverb. Valores superiores darán lugar a una mayor cantidad de sonido enviado.

Value: 0–127

Realizar ajustes de la Reverb

Independientemente del modo, la unidad permite utilizar un solo tipo de Reverb simultáneamente.

Existen ocho tipos de Reverb. Es posible seleccionar cualquiera de estos tipos. Después de seleccionar el tipo, puede cambiar los valores de cada parámetro.

Parámetro Type (Tipo de Reverb)

Es posible elegir entre ocho tipos de Reverb.

Valor

ROOM1–3: Simula la reverberación de interiores de habitación. Produce una reverberación bién difinida y espaciosa.

HALL1, 2: Simula la reveberación exhibida en salas. Proporciona una reverberación más profunda que las reverberaciones de habitación.

PLATE: Simula una rverb de placa (tipo de reverberación artificial que usa una placa de metal).

DELAY: Delay estándar que produce efectos de eco.

PANNING DELAY: Es un delay especial en que el sonido retrasado alterna entre izquierda y derecha. Es efectivo cuando esté escuchando en estéreo.

MEMO

El parámetro "Reverb Type" ofrece diversos ejemplos de ajustes de fábrica de los parámetros de la Reverb. Cuando cambie los tipos, el resto de parámetros de la Reverb cambiarán según los ajustes del tipo que usted seleccione. Si intenta editar otros parámetros, seleccione primero un tipo, y posteriormente edite el resto de parámetros.

Character (Índole de la Reverb)

Selecciona el tipo de Reverb. 0–5 son efectos de la Reverb, y 6 y 7 son efectos de Delay.

Valor: 0–7

Pre-LPF (Reverb pre filtro paso-bajos)

Es posible aplicar un filtro paso-bajos al sonido proveniente de la Reverb para recortar el rango de altas frecuencias. Valores superiores recortarán más de las altas frecuencias, dando lugar a una reverberación más suave.

Valor: 0–7

Level (Nivel de Reverb)

Ajusta la cantidad del sonido de Reverberación. Valores superiores darán lugar a una Reverberación más alta.

Valor: 0–127

Time (Tiempo de la Reverb)

Ajusta el tiempo por encima del cual continuará la Reverberación. Valores superiores darán lugar a una Reverberación más larga.

Valor: 0–127

Delay Feedback (Realimentación del Delay de la Reverb)

Este parámetro está disponible cuando el parámetro Reverb Character está ajustado en 6, 7 o el tipo de Reverb (Type) está ajustado en "Delay" o "Panning Delay". Esto ajusta la forma en que se repiten los Delays. Valores superiores darán lugar a más repeticiones del Delay.

Valor: 0–127

Cómo cambiarán los efectos durante la reproducción de un patrón

Los efectos se aplicarán según los ajustes del patrón (o del Patch que se esté usando). Esto significa que si usted cambia a un patrón distinto, los ajustes de efectos también cambiarán.

Si cambia los patrones durante la reproducción, es posible que escuche un ligero ruido si se producen cambios importantes en los ajustes de la Reverb o del Chorus. En el caso del Multi-efectos, los cambios superiores en los ajustes de efectos que se produzcan entre patrones, pueden causar que el sonido de los efectos se enmudezca brevemente para evitar el ruido.

MEMO

Activando el parámetro SYSTEM **"Interruptor MFX Remain"** (Pág. 125), es posible que cambien los efectos. En este caso, los ajustes del Multi-efectos del patrón que se reprodujo en primer lugar se mantendrán hasta que detenga la reproducción.

Conectar patrones para crear una canción (Modo Song)

Es posible especificar el orden en que los patrones se reproducirán, y conectarlos para crear una canción (**song**).

En otras palabras, es posible crear una canción completa simplemente conectando patrones (cada uno que contenga diversos compases) en el orden deseado, y reproduciendolos.

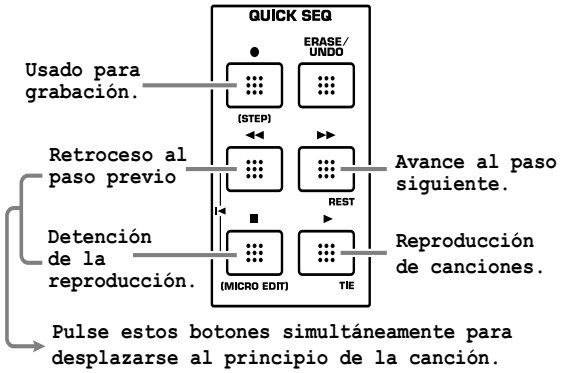
En una canción, es posible especificar un orden de reproducción de hasta 0 patrones.

Cada posición (número) en el orden de reproducción especificado se denomina **step** (paso).

Reproducción de una canción

Operaciones básicas de reproducción

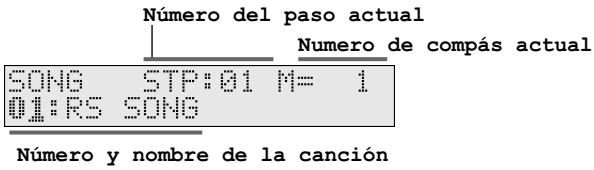
Use los siguientes botones para controlar la reproducción:



Seleccionar una canción para reproducir

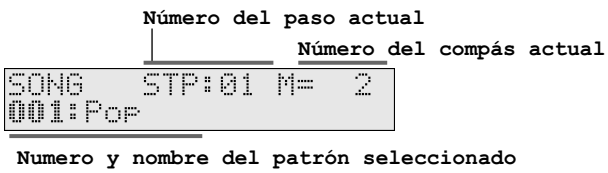
1. **Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo Song.**

   La pantalla mostrará el nombre de la canción seleccionada.



2. **Seleccione el número de la canción (01–99) que desee reproducir.**

3. **Pulse [►] para reproducir una canción.**



MEMO

El ajuste **Song Parameter** determina el comportamiento de la unidad una vez se haya detenido la reproducción; Si esta se detendrá, o reproducirá la canción de nuevo (Pág. 116).

Seleccionar números de canción

Usar VALUE [-]/[+]

Es posible usar VALUE [-]/[+] para seleccionar la canción siguiente o anterior desde la canción seleccionada.

No es necesario que pulse [ENTER] después de realizar su selección. La canción se seleccionará inmediatamente.

Uso de los botones Direct Access

Si no usa la función NUMERIC

Cuando pulse [0]–[9], sólo cambiará el dígito inferior.

1. **Use [0]–[9] para introducir un número.**

   El dígito superior quedará fijado; Sólo cambiará el dígito inferior.

Cuando use la función NUMERIC

1. **Pulse [NUMERIC] para que se encienda.**
2. **Use [0]–[9]para introducir un número de dos dígitos.**
3. **Si desea inicializar el valor, pulse [ENTER].**

   [NUMERIC] se apagará.

   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Enmudecer una parte (Track Mute)

Durante la reproducción de la canción, es posible cambiar el estado de reproducción/enmudecimiento de cada parte para variar dinámicamente la interpretación sin modificar los patrones por si mismos.

1. **Pulse [TRACK MUTE] para que se encienda.**
2. **Pulse los botones que estén encendidos o parpadeando de cada parte, para cambiar el estado de enmudecimiento o reproducción de cada parte.**

Encendido: Los datos de reproducción no estarán enmudecidos.
Parpadeando: Los datos de reproducción se enmudecerán.
Apagado: No hay datos de reproducción.

La unidad RS-70 consta de un total de dieciséis partes.

Para cambiar entre el estado de reproducción/enmudecimiento de las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6].

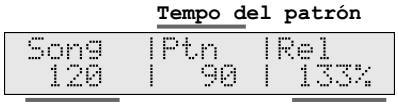
☞ **"Seleccionar una parte".** (Pág. 54).

Configurar el Tempo de la canción

Es posible cambiar el Tempo de la canción del mismo modo que cambia el Tempo de un patrón (Pág. 67).
En modo Song, el Tempo especificado para cada patrón se combinará con el Tempo relativo especificado en el Modo Song, para determinar el Tempo actual de reproducción. Cuando guarde una canción, este Tempo relativo se guardará junto a la canción.

1. **Pulse [TAP TEMPO] para que se encienda.**
   El Tempo actual de la canción aparecerá en pantalla.

2. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   El Tempo relativo aparecerá en pantalla.



   Es posible usar el ajuste VALUE [-]/[+] para cambiar sólamente el Tempo de la canción.

3. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

MEMO
Si pulsa [TAP TEMPO], la pantalla de Tempo siempre mostrará la última información según los cambios de Tempo de la canción.

Crear una canción

En la unidad RS-70, es posible crear una canción introduciendo el orden de reproducción de los patrones uno a uno.

1. **Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo Song.**
2. **Pulse [●].**

3. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un patrón para el paso.**

☞ **"Seleccionar un patrón para su reproducción"** (Pág. 66).

4. **Pulse [ENTER] o [►►].**
   El número de introducción del patrón avanzará uno a uno.

MEMO
Si introduce un patrón por error, pulse [ERASE/UNDO] para eliminar el paso seleccionado.

5. **Repita los pasos 3–4 para completar la canción.**
6. **cuando haya finalizado el último patrón, pulse [■] para finalizar la grabación.**

☞ Si desea guardar la canción que creó, consulte **"Guardar una canción"** (Pág. 1159.

Escuchar un patrón

Después de seleccionar un patrón durante la grabación, es posible pulsar [►] para escuchar un patrón. Es posible seleccionar diferentes patrones durante la escucha. Cuando haya finalizado la escucha, pulse [■].

Reemplazar un patrón en medio de la canción

Si desea reemplazar un patrón situado en medio de la canción, o cuando desee añadir un nuevo patrón al final de la canción, use [◄◄]/[►►] para desplazarse a la posición (número de introducción de patrón) en que sesee iniciar la grabación. Posteriormente puede entrar en el modo de grabación para regrabar.

Notas sobre la reproducción de canciones

Las canciones no contienen los datos actuales de los patrones; Contienen sólo el orden de reproducción de los patrones. Esto significa que si usted modifica un patrón que ha sido registrado en una canción, la reproducción de la canción también quedará afectada. Si elimina todos los datos musicales del patrón, la reproducción se detendrá en el momento que el patrón sea seleccionado.

Guardar canciones

Cuando haya grabado/editado una canción, utilice el siguiente procedimiento para guardarla:

1. **Pulse [WRITE].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el número de canción (01–99) en que se guardará la canción.

NOTE
Sea consciente de que si elije un número en que ya se ha guardado un número de canción seusuario, los primeros ajustes guardados se sobreescribirán y se perderán. Para evitar el borrado accidental de datos importantes, recomendamos que siempre asigne un nombre a la canción creada recientemente.

2. **Pulse [ENTER].**

Cuando haya guardado la canción de usuario, la pantalla indicará, "COMPLETED".

MEMO
Si decide no guardar la canción de usuario, pulse [EXIT].
Si desea cambiar el nombre de usuario de la canción, consulte **"Editar el nombre de canción"** (Pág. 116.)

Editar ajustes de canciones

Es posible asignar un nombre a las canciones que usted haya creado, y especificar si la canción entrará en el modo de reproducción repetida (Loop Play).

Editar el nombre de la canción

1. **Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo song.**
2. **Seleccione una canción.**
3. **Pulse [PARAM] para que se encienda.**
   Ahora puede editar los parámetros de la canción.

   Es posible usar PAGE/CURSOR [◄]/[►] para moverse através de los caracteres, y usar VALUE [-]/[+] para finalizar el caracter deseado.

   Valor: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ **"Asignar un nombre"** (Pág. 54).

4. **Pulse [WRITE] para guardar la canción.**

☞ **"Guardar una canción"** (Pág. 115).

Reproducción repetida de canciones

Es posible especificar si la canción se detendrá automáticamente o continuará enmudeciendose cuando la reproducción alcance el final de la canción.

1. **Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo Song.**
2. **Select a song.**
3. **Pulse [PARAM] para que se encienda.**
   Ahora puede editar los parámetros de la canción.
4. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "ON"si desea que la canción continue su reproducción repetida (loop), o "OFF" si desea que la canción se detenga cuando alcance el final.

5. **Pulse [WRITE] para guardar la canción.**

☞ **"Guardar una canción"** (Pág. 115).

Funciones adecuadas para la edición de canciones (Song Utility)

La función Song Utility proporciona varias funciones adecuadas para la edición de canciones como Copiar o Inicializar una canción.

MEMO

Después de editar una canción, guárdela según el procedimiento descrito en **"Guardar una canción"** (Pág. 115).

Eliminar pasos no deseados (SONG STEP DELETE)

Este es el método para eliminar pasos no deseados de una canción.

1. **Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en Modo Song.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:SONG STEP DELETE".**

4. **Pulse [ENTER].**

5. **Seleccione los pasos a borrar.**
   Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor, y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.

   VALUE

   Step: Especifica el paso en que se iniciará el borrado.

   for: Especifica el número de pasos a eliminar. Si selecciona "ALL", se eliminarán todos los pasos desde el paso especificado en **Step** hasta el final de la canción.

6. **Cuando haya finalizado la edición de cada parámetro, pulse [ENTER] para finalizar los valores.**

Insertar un paso (SONG STEP INSERT)

Esta operación inserta un patrón en la ubicación especificada de una canción. Use esta función cuando desee añadir patrones adicionales a la canción.

* *Es posible grabar un máximo de 50 patrones en una canción. Si la canción ya contiene 50 patrones, no es posible insertar más patrones.*

1. **Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo Song.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "2:SONG STEP INSERT".**

4. **Pulse [ENTER].**

5. Especifica la ubicación en que se insertará el paso.

Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para mover el cursor, y use VALUE [-]/[+] para especificar el valor.

Value

Step: Especifica la ubicación desde la que se insertará el paso.

for: Especifica el número de pasos a insertar.

6. Pulse PAGE/CURSOR [►] para mover la página, y use VALUE [-]/[+] para seleccionar el patrón a insertar.

7. Cuando haya finalizado la edición de cada parámetro, pulse [ENTER] para finalizar los valores.

Copiar una canción (SONG COPY)

Esta operación copia una canción en la posición especificada de la canción actual. Es posible usar esta función para combinar dos canciones en una sola, o para combinar partes de varias canciones para crear una canción distinta.

* *Si la canción actual ya contiene datos, estos se reescribirán. El número de patrones de la canción actual puede aumentar por ejemplo si la canción fuente de la copia contiene más patrones que la canción actual.*

1. Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo Song.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "3:SONG COPY".

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la canción fuente de la copia.

Valor: 01–99

6. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Use VALUE [-]/[+] para especificar el rango de pasos que desee copiar.

Valor

Step: Especifica el paso en que se iniciará la copia.

for: Especifica el número de pasos a copiar. Si usted selecciona "ALL", se copiarán todos los pasos desde el que usted especifique como **Step** hasta el último compás.

7. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Use VALUE [-]/[+] para especificar el destino de la copia.

Valor: 01– max. 50

8. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Use VALUE [-]/[+] para especificar el modo de copia.

Valor

INSERT: Los datos se insertarán en la canción actual.

REPLACE: Los datos de la canción actual se eliminarán (P.Ej., se sobreescribirán) al realizar la operación Copiar.

9. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Use VALUE [-]/[+] para ajustar el número de veces que se copiará la canción.

Valor: 1– max. 50

10. Cuando haya finalizado la edición de cada parámetro, pulse [ENTER] para finalizar los valores.

Inicializar los parámetros de una canción (SONG INIT)

Esta operación inicializa la canción actual.

1. Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo Song.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "4:SONG INIT".

4. Pulse [ENTER].

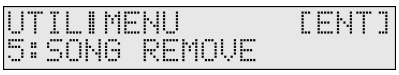
5. Pulse [ENTER] une vez más para ejecutar.

Una vez la inicialización se haya completado, la pantalla indicará "COMPLETED".

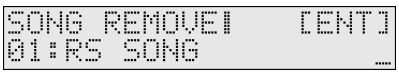
Eliminar una canción de usuario (Función SONG REMOVE)

Esta operación elimina la canción de usuario especificada. A pesar de que usted puede seleccionar una canción que haya sido eliminada, no se reproducirán datos musicales.

1. **Pulse [SONG] para que se encienda y la unidad entre en modo Song.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "5:SONG REMOVE".**



4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para especificar la canción a eliminar.**



Valor: 01–99

6. **Pulse [ENTER] une vez más para ejecutar.**

Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)

Es posible realizar la operación FACTORY RESET desde la función Song Utility.

Para más información sobre la función FACTORY RESET, consulte **"Recuperar los ajustes de fábrica"** (Pág. 20).

Usar la unidad de disquette

NOTE

Nunca intente apagar la unidad, o retirar un disquette de la unidad de disquette mientras esta esté en funcionamiento. El indicador esté encendido); Podría causar daños al disquette y a la unidad.

Reproducción de un archivo SMF

Es posible reproducir directamente un archivo SMF almacenado en un disquette sin necesidad de cargarlo en la memoria de la unidad RS-70. Esta característica permite disfrutar de la función **minus-one performance**— escucha de un acompañamiento musical, enmudeciendo una de las partes grabadas para interpretarla usted mismo. Para detalles sobre los métodos de reproducción, consulte "**Interpretar usando datos SMF (Modo SMF Player)"** (Pág. 47).

Funciones relacionadas con el disquette (Disk Utility)

El Modo Disk permite realizar todas las funciones relacionadas con el disquette, como cargar datos del disquette a la memoria de la unidad RS-70 (función Load), y cargar datos SMF en el patrón actual. También permite formatear un disquette o crear copias de seguridad en disquette.

Antes de realizar operaciones Disk Utility

Para realizar operaciones Disk Utility, necesitará un disquette de 3.5 pulgadas de tipo 2DD o 2HD.

Antes de usar un nuevo disquette que se haya usado en otro dispositivo, por favor realize la operación Initialize (formatear) en la unidad RS-70. Un disquette de 3.5" 2DD debe formatearse a 720 KB (kilobytes), y un disquette de 3.5" 2HD a 1,440 KB. Estos son formatos estándar usados por la mayoría de programas de gestión de datos musicales, y por ordenadores e instrumentos musicales. Si guarda un patrón creado en la unidad RS-70 como un archivo MIDI estándar, MIDI podrá usar varios dispositivos para interpretar su canción.

Cargar un archivo del disco a la unidad RS-70 (Función Load)

Esta función carga una canción almacenada en el disquette, a la memoria interna de la unidad RS-70. Así como cargar datos de archivos MIDI estándar como un patrón, también puede cargar datos guardados préviamente en la memoria de datos de usuario para recuperar el estado anterior de la unidad RS-70.

NOTE

Cuando haya cargado datos para la memoria de usuario, la memoria interna de la unidad RS-70 se sobreescribirá. La memoria de usuario se reescribirá. Si la memoria de usuario contiene datos importantes, debe guardarla en disco antes de cargar cualquier otro dato.

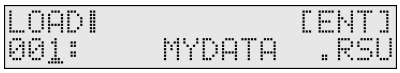
Reescribir totalmente la memoria de usuario

Este es el método para cargar en memoria de usuario los datos que usted guardó usando "Type:ALL" (Pág. 120).

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras carga [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:LOAD".**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "Type:ALL".**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►] para saltar a la página siguiente.**
7. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el archivo (.RSU file) que desee cargar en el área de usuario.**



MEMO

El nombre del archivo dependerá del archivo que esté cargando.

8. **Pulse [ENTER].**

   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

When the data has been loaded, the display will indicate "COMPLETED." This ends the procedure.

Cargar Pathes de usuario

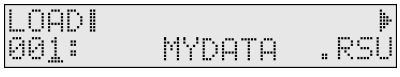
A partir de los datos guardados usando "Type:ALL" (Pág. 120), este es el método para cargar sólo los Patches que usted especifique en la memoria Patch de usuario de la unidad RS-70.

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:LOAD".**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "Type:PATCH".**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►] para saltar a la página siguiente.**

   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el archivo que contiene el Patch que usted desea cargar.



MEMO

El nombre del archivo dependerá del archivo que esté cargando.

7. Pulse PAGE/CURSOR [▶] para saltar a la siguiente página.

Use VALUE [-]/[+] para especificar el primero (001–128) de los números de Patch que desee cargar.

8. Use PAGE/CURSOR [▶] para mover el cursor.

Use VALUE [-]/[+] para especificar el último (001–128) de los números de Patch que desee cargar.

9. Pulse PAGE/CURSOR [▶] para saltar a la siguiente página.

Use VALUE [-]/[+]para especificar el primer número (001–128) de destino de la carga.

10. Pulse [ENTER].

El rango de Patches que usted especificó en el paso 7 se cargará, empezando por el número que usted especificó como destino de la operación cargar.

Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cuando haya cargado los datos, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Cargar datos SMF

Este es el método que permite cargar datos SMF almacenados en un disquette, en el patrón actual. Es posible editar y guardar los datos cargados igual que en un patrón normal.

MEMO

Es posible cargar el formato 1 o 0.

1. Inserte un disquette en la unidad de disquette.

2. Pulse [WRITE] mientras pulsa [SHIFT].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "1:LOAD".

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "Type:SMF".

6. Pulse PAGE/CURSOR [▶] para saltar a la siguiente página.

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el archivo SMF que desee cargar en el patrón actual.

MEMO

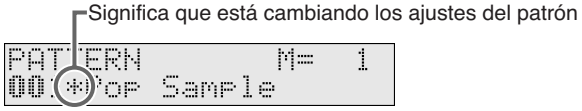
El nombre del archivo dependerá del archivo que esté cargando.

7. Pulse [ENTER].

Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cuando haya cargado los datos, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Ahora, cuando usted pulse [PATTERN], la unidad entrará en el modo Pattern, que le permitirá editar o guardar el archivo SMF del mismo modo que un patrón conencional.



Guardar datos en un disquette (Función Save)

Guardar todo el contenido de la memoria de Usuario

Este es el modo de guardar una imagen de todos los datos en el área de Usuario de la memoria en un disquette como un archivo.

NOTE

No es posible guardar datos en un disco original de archivos MIDI estándar, etc. de Roland.

1. Inserte un disquette en la unidad de disquette.

2. Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].

3. Use PAGE/CURSOR [◀]/[▶] para seleccionar "2:SAVE".

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "Type:ALL".

6. Pulse PAGE/CURSOR [▶] para saltar a la página siguiente.

7. Asigne un nombre de archivo.

El archivo se guardará con la extensión ".RSU".

MEMO

Para más información, consulte **"Asignar un nombre"** (Pág. 54).

8. Pulse [ENTER].

Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cuando haya guardado la Memoria de Usuario, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Guardar el patrón actual como un SMF

NOTE

Los datos SMF con una nota de Copyright no podrán guardarse de nuevo como un patrón de usuario ni como un archivo SMF.

NOTE

Cuando guarde como datos SMF, los datos correspondientes a las partes enmudecidas no se guardarán.

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "2:SAVE".**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "Type:SMF".**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►] para saltar a la página siguiente.**
7. **Asigne un nombre de archivo.**

   El archivo se guardará con la extensión ".SMF".

MEMO

Para más información, consulte **"Asignar un nombre"** (Pág. 54¨). No es posible usar carácteres en minúscula o algunos símbolos. (espacio, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) para nombres de archivo.

8. **Pulse [ENTER].**

   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cuando haya guardado el patrón actual, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Preparar un disquette para su uso con la unidad RS-70 (Función Format)

Esta función inicializa (**formatea**) un disquette, permitiendo guardar en este los datos de la unidad RS-70 . Antes de usar un disquette nuevo o un disco usado por otro dispositivo en la unidad RS-70, este debe formatearse en la unidad RS-70.

NOTE

Sea consciente de que al formatear un disquette, todos los datos que contenga se perderán.

NOTE

No es posible formatear los disquettes originales de los archivos MIDI estándar de Roland, etc.

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "3:FORMAT".**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Asigne una etiqueta al volumen.**

MEMO

Para más información, consulte **"Asignar un nombre"** (Pág. 54¨). No es posible usar carácteres en minúscula o algunos símbolos. (espacio, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) para etiquetas del volumen.

6. **Pulse [ENTER].**

   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cuando haya guardado el patrón actual, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Crear un disquette duplicado (Función Backup)

Esta función crea una copia completa de todos los datos cargados en un disquette y los almacena en otro disquette(Copia de seguridad). Es recomendable realizar copias de seguridad de los disquettes que contengan datos importantes para evitar la pérdida de información en caso de que los disquettes resultaran dañados.

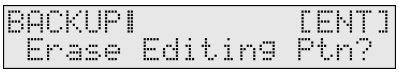
* *La operación Backup borra los datos del patrón que esté siendo editado. Guarde los datos antes de realizar la operación Backup.*

* *No es posible realizar una copia de seguridad del disquette original de archivos MIDI estándar, etc. de Roland.*

* *No es posible realizar una copia de seguridad de un disquette de formato 2DD en un disquette de formato 2HD y viceversa.*

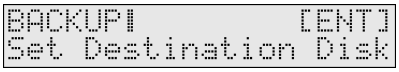
1. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "4:BACKUP".**

3. **Pulse [ENTER].**



4. **Pulse [ENTER] de nuevo.**
   La pantalla indicará "Set Source Disk". Inserte el disquette fuente de la copia en la unidad de disquette.

5. **Pulse [ENTER] para ejecutar.**
   El contenido del disquette fuente de la copia se copiará temporalmente en la unidad RS-70.
6. **Una vez los datos hayan sido leidos, la pantalla indicará "Set Destination Disk". Inserte el disquette destino de la copia en la unidad de disquette.**



7. **Pulse [ENTER].**
   El contenido del disquette fuente de la copia se copiará en el disquette destino de la copia.
8. **Cuando los datos se hayan copiado, la pantalla indicará "Set Source Disk". Coloque el disquette fuente de la copia en la unidad de disquette una vez más.**
   De este modo, repita los pasos 4–7 hasta que todos los datos en la unidad se hayan copiado.

Cuando se haya copiado todo el contenido, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Modificar el nombre del disquette (Cambiar la etiqueta del volumen)

Esta función cambia la etiqueta del volumen que se asignó al formatear el disquette.

* *No es posible modificar la etiqueta del volumen de un disquette original de archivos MIDI estándar, etc. de Roland.*

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "5:VOLUME LABEL".**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Asigne una etiqueta al volumen.**

MEMO

Para más información, consulte **"Asignar un nombre"** (Pág. 54¨). No es posible usar carácteres en minúscula o algunos símbolos. (espacio, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) para etiquetas del volumen.

6. **Pulse [ENTER].**
   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cuando haya guardado el patrón actual, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Eliminar datos no deseados (Función Delete File)

Use esta función para eliminar datos no deseados del disquette.

NOTE

No es posible borrar disquettes originales de archivos MIDI estándar, etc. de Roland.

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "6:DELETE".**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la canción que desee borrar.**
6. **Pulse [ENTER].**
   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Cuando el archivo haya sido eliminado, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Renombrar un archivo (Función Rename)

Esta función cambia el nombre de un archivo.

NOTE
No es posible cambiar las extensiones de los nombres de archivo.

NOTE
No es posible renombrar archivos MIDI estándar de disquettes originales etc. de Roland.

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "7:RENAME".**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la canción cuyo nombre desee cambiar.**
6. **Pulse [ENTER].**
7. **Asigne un nombre de archivo.**

MEMO
Para más información, consulte **"Asignar un nombre"** (Pág. 54¨). No es posible usar carácteres en minúscula o algunos símbolos. (espacio, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) en nombres de archivo.

8. **Pulse [ENTER].**
   Si decide cancelar, pulse [EXIT].

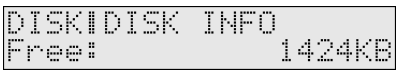
Cuando el nombre se haya cambiado, la pantalla indicará "COMPLETED". Esto finaliza con el procedimiento.

Comprobar el espacio restante en disquette (Función Disk Information)

Esta función muestra el espacio restante disponible en el disquette.

1. **Inserte un disquette en la unidad de disquette.**
2. **Pulse [WRITE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "8:DISK INFO".**

4. **Pulse [ENTER].**
   La pantalla indicará el espacio disponible en el disquette.



Ajustes comunes en todos los modos (System Function)

Los ajustes que afectan a todo el entorno operativo de la unidad RS-70, como Tuning y recepción de mensajes MIDI, se denominan **system functions**. Esta sección explica cómo realizar ajustes para las funciones de sistema (System functions) y describe las funciones de los diferentes parámetros de sistema. Los parámetros están organizados en los siguientes seis grupos.

- **GENERAL:**
  Realiza ajustes comunes a todo el sistema (Pág. 125).
- **METRONOME:**
  Realiza ajustes del Metrónomo (Pág. 125).
- **CONTROLLER:**
  Realiza ajustes de los controladores (Pág. 126).
- **MIDI&USB:** Realiza ajustes MIDI y USB (Pág. 127).
- **MEMORY INFO:** Comprueba el estado de uso de la memoria (Pág. 128).
- **PATCH SCALE (Patch Scale Tune):**
  Realiza ajustes Scale Tune para un Patch (Pág. 128).

Cómo realizar los ajustes system function

1. **Pulse [SYSTEM] para que se encienda.**
2. **Seleccione el parámetro que desee editar.**

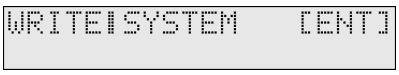
☞ **"Seleccione los parámetros System Setting"** (Pág. 124).

3. **Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.**
4. **Repita los pasos 2–3 para ajustar la función System Function.**

NOTE

Los cambios que realice a los ajustes System Function settings son temporales, y se perderán cuando apague la unidad. Si desea guardar los ajustes que modificó, realice la siguiente operación.

5. **Para guardar los ajustes que modificó, pulse [WRITE].**



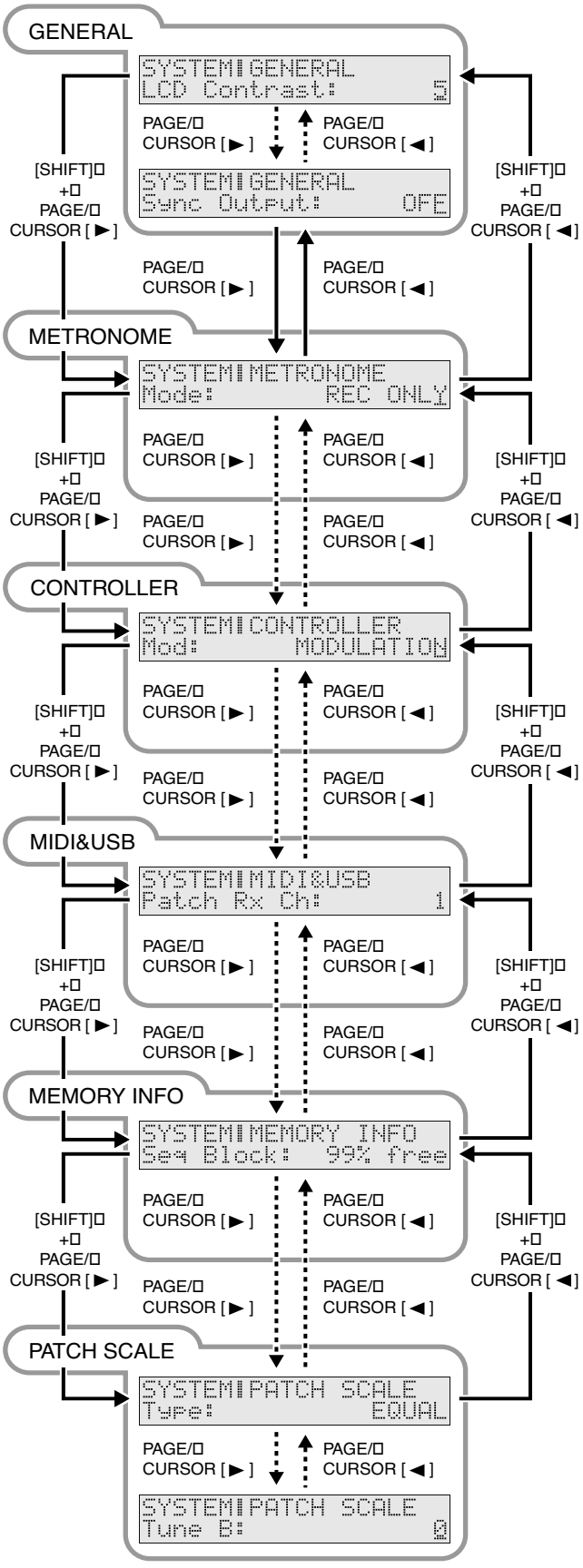
6. **Pulse [ENTER] para ejecutar.**

NOTE

Cuando guarde los ajustes de sistema, los ajustes anteriores se sobreescribirán y por lo tanto se perderán. Si desea recuperar el estado de fábrica de todos los ajustes, ejecute la función Factory Reset (Pág. 20).

Si decide no guardar los ajustes System Function, pulse [EXIT].

Seleccionar parámetros de configuración del sistema



Funciones de los parámetros de Sistema

Esta sección explica las funciones de parámetros de sistema según el grupo al que pertenecen.

Ajustes comunes a todo el sistema (GENERAL)

Contraste LCD

Ajusta el contraste de la pantalla.

VALOR: 1–10

MEMO

El ajuste LCD CONTRAST se guarda automáticamente, y se retiene incluso cuando se apaga la unidad.

Parámetro Master Tune

Ajusta la afinación global de la unidad RS-70. La pantalla muestra la frecuencia de la nota La4 (La central).

VALOR: 415.3–466.2 Hz

Parámetro Master Key Sft (Master Key Shift)

Cambia la afinación global de la unidas RS-70 en pasos de semitono.

VALOR: -24–+24

Parámetro Master Level

Ajusta el volumen global de la uniad RS-70.

VALOR: 0–127

Parámetro MFX Remain (MFX Remain Switch)

Especifica si los ajustes MFX también cambiarán (OFF) cuando usted cambie los patrones, o si los ajustes del patrón anterior se continuarán usando (ON).

Este ajuste afecta a ambos modos Pattern y Song.

VALOR: OFF, ON

Parámetro Hold Pedal (Hold Pedal Polarity)

Selecciona la polaridad del pedal Hold. En algunos pedales, la señal eléctrica de salida al pulsar o soltar el pedal es opuesta a la producida en otros pedales. Si su pedal tiene el efecto contrario al esperado, ajuste este parámetro en "REVERSE". Si está usando un pedal de Roland (sin interruptor de polaridad), ajuste este parámetro en "STANDARD".

VALOR: STANDARD, REVERSE

Parámetro Local Control (Local Controller)

El parámetro Local Controller determina si el Generador interno de sonido está desconectado (OFF) de la sección controladora del teclado (teclado, palanca pitch bend/modulation, conmutadores, botones, controlador D Beam, pedal, etc.); o conectado (ON). Normalmente, se mantendrá "ON", pero si usted desea usar el teclado de la unidad RS-70 y los controladores para controlar sólo los módulos de sonido externos, ajústelo en "OFF".

VALOR: OFF, ON

Parámetro Clock Source

Selecione "MIDI" si desea que la unidad reciba los mensajes de sincronía MIDI (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer, Song Select) provenientes de un secuenciador externo. Seleccione "INT" si desea sincronizar el Tempo interno de la unidad RS-70. Los cambios en el Multi-efectos también se sincronizarán con este ajuste.

VALOR: INT, MIDI

Parámetro Sync Output (Sync Output Switch)

Ajuste este parámetro en ON cuando desee transmitir los mensajes de sincronía MIDI (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer and Song Select) a un dispositivo MIDI externo. En caso negativo, ajústelo en OFF.

VALOR: OFF, ON

Ajustes relacinonados con el metrónomo (METRONOME)

Parámetro Mode (Metronome Mode)

Especifica cuando desea que suene el metrónomo.

VALOR

OFF: El metrónomo no sonará.

REC ONLY: El metrónomo sonará sólo en grabación.

REC&PLAY: El metrónomo sonará en grabación y reproducción.

ALWAYS: El metrónomo sonará siempre.

Parámetro Level (Nivel del Metrónomo)

Es posible ajustar el volumen del Metrónomo.

VALOR: 0–10

Parámetro Sound (Sonido del Metrónomo)

Selecciona el sonido del Metrónomo.

VALOR

TYPE1: Sonido convencional de Metrónomo. Sonará una campana en el primer tiempo.

TYPE2: Sonido de claqueta.

TYPE3: Sonido "Bip".

TYPE4: Sonido de cencerro en el primer tiempo sonará un cencerro. Percusión de madera en los tiempos restantes.

Ajustes relacionados con los controladores (CONTROLLER)

Parámetro Mod (Modulation Assign)

Es posible usar la palanca Modulation para aplicar los siguientes efectos, a parte del vibrato.

Valor	Tx CC#	Función/ Cambio de parámetro
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTA TIME	CC05	Portamento Time (Pág. 58)
VOLUME	CC07	Part Level (Pág. 79)
BALANCE	CC08	Equilibrio de volumen entre sonidos LOWER y UPPER tones (Pág. 56).
PAN	CC10	Panorámico (Pág. 57)
EXPRESSION	CC11	Volumen
PORTAMENTO	CC65	Portamento Switch (Pág. 58)
SOSTENUTO	CC66	Mantiene el sonido de la tecla pulsada
SOFT	CC67	Suaviza el sonido
RESONANCE	CC71	Resonancia del Filtro de Sonido (Pág. 59)
RELEASE TIME	CC72	Tiempo de recuperación de Tone Envelope (Pág. 59)
ATTACK TIME	CC73	Tiempo de ataque de Tone Envelope (Pág. 59)
CUTOFF	CC74	Frec. de Corte del Filtro (Pág. 58)
DECAY TIME	CC75	Tiempo de atenuación de Tone Envelope (Pág. 59)
LFO RATE	CC76	Rango LFO del sonido (Pág. 58)
LFO DEPTH	CC77	Profundidad LFO del sonido (Pág. 58)
LFO DELAY	CC78	Delay LFO del sonido (Pág. 58)
CHO SEND LEVEL	CC93	Nivel de envío de Chorus (Pág. 57)
REV SEND LEVEL	CC91	Nivel de envío de Reverb (Pág. 57)
MFX PARAMETER1	CC12	El parámetro especificado por Multi-effect Control 1 (Pág. 95)
MFX PARAMETER2	CC13	El parámetro especificado por Multi-effect Control 2 (Pág. 95)
AFTERTOUCH	----	

En modo Patch, la palanca Modulation afectará al Patch. En modo Pattern, al Patch asignado a la parte actual. Use [DESTINATION TONE] para especificar el sonido que quedará afectado (Pág. 30).

"TxCC#" se refiere al número de controlador del mensaje de cambio de control, enviado desde el conector MIDI OUT al manipular la palanta Modulation. Cuando se ajuste en AFTERTOUCH, enviará los mensajes Channel Aftertouch. Aplique el ajuste AFTERTOUCH principalmente cuando desee controlar un generador de sonido externo mediante mensajes Aftertouch.

Recibir este mensaje de cambio de control desde el conector MIDI IN produce el mismo efecto que manipular la palanca.

* *Cuando se ajusta en MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2, asegúrese de tener en cuenta los siguientes puntos:*

- *Cuando el parámetro Multi-effects Type esté ajustado en 01: STEREO EQ (Pág. 95) o 42: LOFI (Pág. 109), el nivel cambiará independientemente de que el ajuste seleccionado sea MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2.*

* *Cuando realice los ajustes LFO RATE, LFO DEPTH or LFO DELAY el efecto conseguido diferirá dependiendo de si el parámetro [FILTER LFO] está on o off. Cuando [FILTER LFO] esté: "Off", el LFO alterará la afinación (eecto vibrato). Cuando [FILTER LFO] esté: "On", el LFO cambiará la frecuencia de corte del filtro (Efecto wah-wah).*

Parámetro Pedal (Pedal Control Assign)

Especifica la función del pedal conectado al jack CONTROL PEDAL.

VALOR

PUNCH IN/OUT: Ude el pedal para iniciar o detener la grabación manual Punch-in/out (Pág. 69).

TAP TEMPO: Use el pedal para realizar ajustes Tap tempo (Pág. 67).

C1 (C1 Knob Assign)

C2 (C2 Knob Assign)

C3 (C3 Knob Assign)

Estos parámetros seleccionan los efectos que serán controlados por los conmutadores [C1]/[C2]/[C3].

Además de los eventos de la lista Modulation Assign, es posible usar el pedal para controlar los siguientes efectos.

VALOR

PATCH MODIFY: El efecto indicado en el panel será controlado (Pág. 30).

* *Si a parte de PATCH MODIFY asigna otros efectos a los conmutadores [C1]/[C2]/[C3] debe cambiar el botón* ***Patch Modify select button*** *a la posición [ENV] (envelope). Si selecciona [BALANCE/LFO] cambiarán el balance y el LFO.*

* *Si está usando los conmutadores [C1]/[C2]/[C3] en modo Pattern, para controlar los ajustes MFX PARAMETER, el ajuste* ***"MFX Source"*** *(Pág. 79) determinará la parte cuyo efecto será controlado.*
Si ***MFX Source*** *se ajusta en "Part1--16", controlará los efectos de esta parte.*
Si MFX Source se ajusta en "PTN/PERF", el ajuste de sistema ***"Ptn/Perf Ctrl Ch (Pattern Control Channel)"*** *(Pág. 127)determinará la parte cuyoefecto será controlado. Si este ajuste está: "OFF" no se controlará ningún efecto.*

Ajustes relacionados con MIDI y USB (MIDI&USB)

Patch Rx Ch (Canal de recepción Patch)

Especifica el canal de recepción de los mensajes MIDI en modo Patch.

VALOR: 1–16

Patch Tx Ch (Canal de transmisión Patch)

Especifica el canal de transmisicón de mensajes MIDI en modo Patch. Si usted no desea transmitir mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos, desactive este parámetro ("OFF"). Si desea que el canal de transmisión siempre coincida con el canal de recepción de Patches, ajuste este parámetro en: "RxCh".

VALOR: 1–16, RxCh, OFF

Ptn/Perf Ctrl Ch (Canal de control de patrones)

El parámetro Pattern Ctrl Ch selecciona el canal de recepción MIDI usado durante el cambio de patrones en el envío de mensajes MIDI (Cambio de programa/ selección de banco) desde un dispositivo MIDI externo. Ajuste este parámetro en: "OFF" si no desea cambiar los patrones desde un dispositivo MIDI externo.

Los datos de control de patrones no se recibirán mientras esté reproduciendo el Secuenciador rápido.

VALOR: 1–16, OFF

NOTE

Si la unidad recibe sólo un cambio de programa, y si el ajuste del parámetro Ptn/Perf Ctrl Ch coincide con el canal de recepción MIDI de una parte, la unidad dará prioridad al cambio de patrón.

MEMO

Si ajusta este parámetro en 1--16, la unidad RS-70 transmitirá mensajes MIDI (Cambio de programa / selección de banco) en ese canal cuando cambie el patrón.

Rx Prog Chg (Interruptor de recepción de cambio de programa)

Especifica si los mensajes de Cambio de programa se recibirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Rx Bank Sel (Interruptor Receive Bank Select)

Especifica si los mensajes de selección de banco se recibirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Rx Sys Exc (Interruptor Receive System Exclusive)

Especifica si los mensajes System Exclusive se recibirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Prog Chg (Interruptor de transmisión de cambios de programa)

Especifica los mensajes de cambio de programa se transmitirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Bank Sel (Interruptor de selección de tranmisión de banco)

Especifica si los mensajes de selección de banco (Bank Select) se transmitirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Edit Data (Interruptor Transmit Edit Data)

Especifica si los cambios que realize en los ajustes de un Patch o un patrón se transmitirán como mensajes System Exclusive (ON), o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Active Sens (Interuptor Transmit Active Sensing)

Especifica si los mensajes Active Sensing se transmitirán (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Device ID (Numero de ID del dispositivo)

Cuando desee transmitir o recibir mensajes System Exclusive, ajuste este parámetro para coincidir con el número de ID del dispositivo del otro dispositivo MIDI.

VALOR: 17–32

Soft Thru (Interruptor)

La función Thru re-transmite todos los mensajes recibidos en el conector MIDI IN al conector MIDI OUT sin modificarlos de ningún modo. Normalmente, mantendremos este parámetro en "OFF", pero si usa un secuenciador externo, debe ajustar este parámetro en "ON".

VALUE: OFF, ON

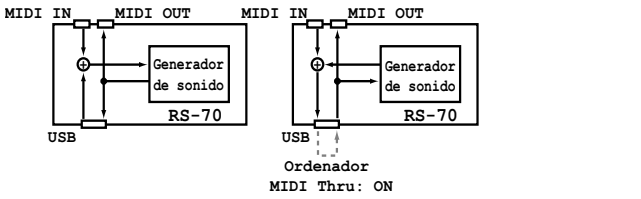
MIDI-USB Thru

Si mantiene esto "OFF", los mensajes MIDI que lleguen al conector MIDI IN y a los conectores USB se enviarán al generador de sonido. Si ajusta este parámetro en "ON", los mensajes MIDI que lleguen al conector MIDI IN saldran por el conector USB, y los mensajes MIDI que lleguen al conector USB saldrán por el conector MIDI OUT.
Los ajustes modificados serán efectivos una vez guardados los ajustes SYSTEM Function (Pág. 124), y después de apagar y encender de nuevo la unidad RS-70.

VALOR: OFF, ON

* *Cuando este parámetro esté ajustado en "ON", el generador de sonido recibirá mensajes MIDI sólo del conector USB. Si desea que el Generador de Sonido reciba mensajes MIDI provenientes del conector MIDI IN, debe ajustar la función MIDI Thru de su ordenador en "ON".*

MIDI-USB Thru = OFF MIDI-USB Thru = ON



*** Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN se enrutarán através del ordenador hacia el generador de sonido.**

Descriptor (Descriptor USB)

Selecciona una unidad para la conexión USB. Si usa el driver suministrado con la unidad, elija "VENDER". Si usa un driver USB genérico incluido con OS, elija "GENERIC".
Los ajustes modificados serán efectivos una vez guardados los ajustes SYSTEM Function (Pág. 124), y después de apagar y encender de nuevo la unidad RS-70.

VALOR: VENDER, GENERIC

Comprobar el estado de uso de la memoria (MEMORY INFO)

Indica la cantidad de datos almacenados en la memoria. Este ajuste no permite cambiar este valor.

Parámetro Seq Block (Sequencer Data Block)

Indica la cantidad de espacio libre en el área temporal de la memoria para almacenar los datos de los patrones (excluyendo los datos SysEx) que está editando.

Parámetro SysEx Blk (System Exclusive Data Block)

Indica la cantidad de espacio libre en el área de la memoria temporal para almacenar los datos SysEx en el patrón que esté editando.

Parámetro User Block (User Data Block)

Indica la cantidad de espacio libre en la memoria para almacenar datos de usuario (Pág. 52).

Realizar ajustes de afinación para un Patch (PATCH SCALE)

La función Patch Scale le permite usar una variedad de afinaciones para Patches usados en modo Patch.

☞ Si desea realizar ajustes Scale tune para cada Parte en Modo Pattern, consulte **"Editar ajustes Scale Tune (SCALE TUNE)"** (Pág. 81).

Parámetro Type (Patch Scale Tune Type)

Es posible cambiar el parámetro "Type" para recuperar varios ajusts sample para el parámetro Patch Scale. Cuando cambie el parámetro "Type", todos los parámetros Patch Scale Tune cambiarán automáticamente.

VALOR: EQUAL, JUST (maj) in C, JUST (min) in C, ARABIC

☞ Para detalles sobre cada tipo, consulte **"Parámetro Type (Part Scale Tune Type)"** (Pág. 81).

Parámetro Tune C–Tune B (Patch Scale Tune C–B)

Realiza ajustes Scale tune para el modo Patch.

VALOR: -64–+63

Interpetar usando un dispositivo MIDI externo

Sobre el MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) es un protocolo estándar que permite el intercambio de datos musicales entre instrumentos electronicos y ordenadores. Conectanto dispositivos MIDI equipados con conectores MIDI, es posible interpretar múltiples instrumentos con un teclado sencillo, generar la interpretación conjunta de instrumentos MIDI, programar los ajustes para cambiar que se adapten a la interpretación a medida que la canción avanza, y demás funciones.

Si usa principalmente la unidad RS-70 como un instrumento independiente para la interpretación, realmente puede no necesitar saber demasiado acerca del MIDI. Sin embargo, esta sección le proporciona la siguiente información que le permitirá interpretar con la unidad RS-70 usando un dispositivo MIDI externo o dominar otras técnicas avanzadas.

Conectores MIDI

La unidad RS-70 incluye los siguientes 2 tipos de conectores MIDI.

- Conector MIDI IN

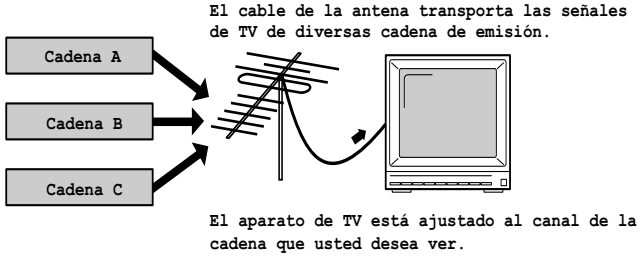
Los mensajes de interpretación desde un dispositivo MIDI externo se reciben en esta unidad. Cuando la unidad RS-70 reciba mensajes MIDI, podrá producir sonido, cambiar el uso del sonido o realizar otras operaciones.

- Conector MIDI OUT

Este conector transmite mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos. El conector MIDI OUT de la unidad RS-70 se usa para enviar datos de interpretación de la sección controladora del teclado, así como los datos usados para guardar varios ajustes.

Canales MIDI y generadores de sonido multitímbricos

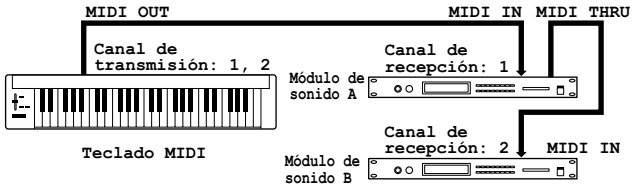
El MIDI transmite muchos tipos de datos por un solo cable MIDI. Esto es posible mediante canales MIDI. Los canales MIDI permiten que la unidad distinga los mensajes destinados a un instrumento determinado de los destinados a otro instrumento. De alguna forma, los canales MIDI son similares a los canales de televisión. Cambiando el canal en un receptor de TV, es posible visualizar los programas de distintas cadenas. Esto se debe a que el aparato de televisión está diseñado para mostrar selectivamente sólo la información transmitida por una cadena determinada. Del mismo modo, el protocolo MIDI permite que los dispositivos seleccionen la información destinada a ellos entre la gran variedad de información que se les transmite.


El cable de la antena transporta las señales de TV de diversas cadena de emisión.
Cadena A
Cadena B
Cadena C
El aparato de TV está ajustado al canal de la cadena que usted desea ver.

El lenguaje MIDI usa dieciséis canales numerados del 1 al 16. Normalmente los dispositivos MIDI se ajustan para recibir solamente los canales necesarios.

Ejemplo:

Ajuste la unidad RS-70 para enviar datos por los canales 1 y 2, losgo ajuste el módulo de sonido A, para recibir sólo el canal 1, y el módulo de sonido B para recibir sólo el canal 2. Con esta configuración, puede conseguir una interpretación conjunta con por ejemplo un sonido de guitarra del módulo de sonido A y un sonido de bajo del módulo de sonido B.



Cuando use un módulo de sonido, la unidad RS-70 puede recibir hasta 16 canales MIDI. Los módulos de sonido como la unidad RS-70, que pueden recibir múltiples canales MIDI simultáneamente, e interpretar diferentes sonidos en cada canal se denominan **"Módulos de sonido multi-tímbricos".**

Mensajes MIDI usados por la unidad RS-70

El lenguaje MIDI usa varios tipos de mensajes para transmitir gran variedad de información. Los mensajes MIDI se dividen generalmente en dos categorías distintas, aquellos manipulados através de canales MIDI individuales (Mensajes de Canal), y los mensajes que no están relacionados con canales separados (Mensajes de sistema).

La unidad RS-70 usa principalmente los siguientes mensajes MIDI.

Mensajes de canal

Se trata de mensajes usados para transmitir lo que ocurre en una interpretación. Comprenden el volcado de mensajes MIDI.

Mensajes Note On

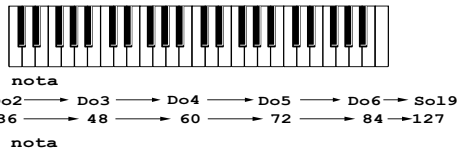
Estos mensajes se envían al pulsar una tecla. Un mensaje Note-on contiene los siguientes 3 tipos de información:

Note-on: Una tecla ha sido pulsada.

Note number: Qué tecla fue pulsada.

Velocity: La fuerza (Velocity) usada al interpretar una tecla.

Los números de nota abarcan el rango de 0–127, con la nota Do central (Do4) como número 60.



Mensaje Note Off

Este mensaje se envía cuando usted libera una tecla. Cuando recibe un mensaje Note-off, la nota pertinente se enmudecerá. Un mensaje Note-off contiene los siguientes 3 tipos de información:

Note-off: Liberación de una tecla

Note number: Qué tecla se libera

Velocity: La fuerza (Velocity) usada en la liberación de la tecla.

Mensaje Pitch Bend Change

Este mensaje transmite cualquier matiz realizado por la palanca Pitch Bend.

Mensaje Aftertouch

Este mensaje indica la intensidad con que se pulsó el teclado después de interpretar una nota. Existen dos tipos de mensajes Aftertouch: Aftertouch de Canal, que afectan a un canal entero; y Aftertouch polifónico, que afectan a notas individuales.

La unidad RS-70 no puede transmitir mensajes Aftertouch cuando haya teclas pulsadas. Como alternativa, realice esta operación transmitiendo el parámetro Aftertouch asignado al controlador D Beam, la palanca Modulation, un pedal o un conmutador.

Mensaje Program Change

Este mensaje cambia el sonido del instrumento. Es posible cambiar sonidos y Kits de Ritmo en la unidad RS-70 usando los números de programa del 1–128 (Pág. 132).

Mensajes Control Change

Estos son mensajes usados para aumentar la expresividad de la interpretación. Asignando la Modulación (CC# (Número de controlador) 1), Panorámico (CC#10), Expresión (CC#11), y otros mensajes de Cambio de Control a la palanca Modulation, pedales, y conmutadores, podrá posteriormente usar estos controles para cambiar sus interpretaciones (Pág. 126).

Los mensajes Bank Select (CC#0, CC#32) se usan en combinación con mensajes Program Change para cambiar entre Patches y Kits de Ritmo (Pág. 132).

Mensajes System

Esta categoría incluye mensajes exclusivos, mensajes usados para la sincronización, y mensajes que mantienen un sistema MIDI funcionando correctamente.

Mensajes Exclusive

Los mensajes Exclusive son mensajes usados para intercambiar Patches y otros tipos de datos entre dispositivos compatibles del mismo fabricante.

Si los mensajes intercambiados usando MIDI se limitaran a los que cumplen las especificaciones universales de compatibilidad MIDI MIDI, no sería posible transmitir mensajes únicos de un fabricante, ni mensajes diseñados específicamente para un dispositivo determinado. Por este motivo, el lenguaje MIDI permite un formato exclusivo para cada fabricante, que puede usarse para cambiar entre gran variedad de mensajes.

En la unidad RS-70, es posible usar mensajes Exclusive para almacenar ajustes Patch y otros datos en secuenciadores (Pág. 76).

Sobre los mapas de implementación MIDI

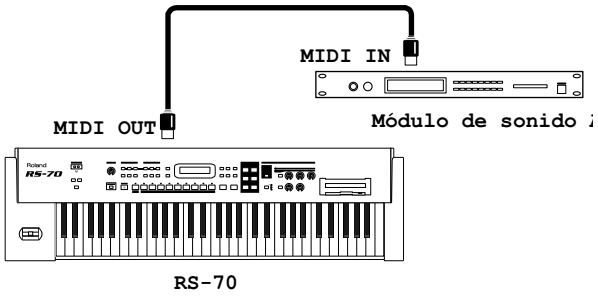
A pesar de que el lenguaje MIDI permite manipular una gran variedad de mensajes, según las funciones del dispositivo conectado, los mensajes que pueden enviarse y recibirse puesen diferir. Puede consultar los tipos de mensajes MIDI que pueden ser transmitidos y recibidos por un dispositivo MIDI en el mapa de Implementación MIDI incluido en el manual de cada dispositivo. Es posible transmitir los mensajes que estén marcados con un círculo en los mapas de implementación de los dos dispositivos entre los que usted desee realizar la comunicación MIDI.

Usar la unidad RS-70 para interpretar usando un módulo MIDI externo

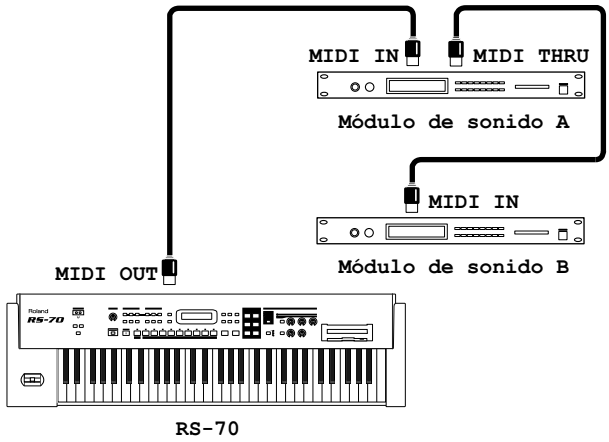
Si conecta la unidad RS-70 a un módulo de sonido MIDI externo mediante un cable MIDI y ajusta los canales, podrá usar el módulo de sonido MIDI externo para producir sonido cuando interprete en el teclado de la unidad RS-70.

Conectar la unidad con módulos de sonido MIDI externos

Ejemplo 1: Conectar con un módulo de sonido MIDI externo

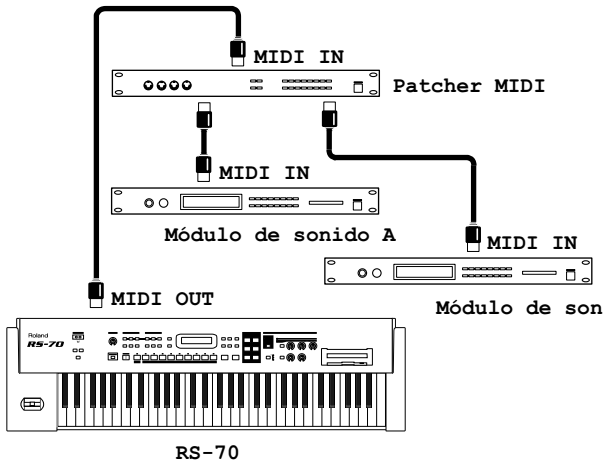


Ejemplo 2: Conectar con dos módulo de sonido MIDI externos



* *Los mensajes recibidos en el conector MIDI IN saldrán inalterados por el conector MIDI THRU.*

Ejemplo 3: Connexión con tres o más módulos de sonido MIDI externos



* *Si usted "encadena" tres o más dispositivos MIDI usando IN → THRU → IN → THRU ..., pueden producirse errores de datos en la señal MIDI. En estos casos, use un MIDI Patcher. Este tipo de dispositivos, permiten el envío de un solo haz de datos MIDI a gran número de dispositivos MIDI sin causar errores de datos.*

1. **Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de que todos los dispositivos están apagados.**
2. **Después de leer "Conectar la unidad RS-70 con dispositivos externos" (Pág. 17), conecte un dispositivo o un sistema de audio o auriculares.**
3. **Conecte el dispositivo MIDI externo con el cable MIDI tal como se muestra en la figura siguiente.**
4. **Encienda cada dispositivo tal como se describe en "Encendido de la unidad" (Pág. 18).**

Ajuste el canal de transmisión del teclado

Cuando haya conectado el dispositivo MIDI externo, ajuste el canal de transmisión del teclado en el mismo canal que el canal de recepción para cada parte del generador de sonido MIDI externo. Esta sección explica los ajustes para usar la unidad RS-70 en modo Patch.

* *Si está usando la unidad RS-70 en modo Pattern, los números de laparte y del canal serán los mismos a menos que cambie los ajustes.*

1. **Pulse [SYSTEM] para que se encienda.**
2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "Patch Tx Ch".**

MEMO

Si mantiene pulsado [SHIFT] y usa PAGE/CURSOR [◄]/[►] podrá seleccionar rápidamente el grupo "SYSTEM|MIDI&USB" (Pág. 124).

3. **Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.**

Valor

1–16: Los datos de interpretación de la unidad RS-70 se transmtirán en el canal selecionado.

RxCH: Los datos de interpretación se transmitirán en el mismo canal que el canal de recepción de la parte (Pág. 80).

OFF: Los datos de interpretación no se transmitirán.

Normalmente usará el ajuste "RxCH".

Si desea cambiar las partes de la unidad RS-70 durante su interpretación, puede ser adecuado seleccionar un ajuste en el rango de 1–16.

4. **Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.**

Para más información, consulte **"Cómo realizar ajustes System Function"** (Pág. 124).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

Con los ajutes de la parte superior, cuando interprete en el teclado de la unidad RS-70, los sonidos serán generados simultáneamente por la unidad RS-70 y el generador de sonido MIDI externo.

Para instrucciones sobre el ajuste del canal de recepción para cada una de las partes del generador de sonido MIDI externo, consulte el Manual del Propietario incluido con el dispositivo.

* *Si desea que los sonidos se reproduzcan sólo mediante el generador de sonido MIDI externo, ajuste Local control en OFF (Pág. 133).*

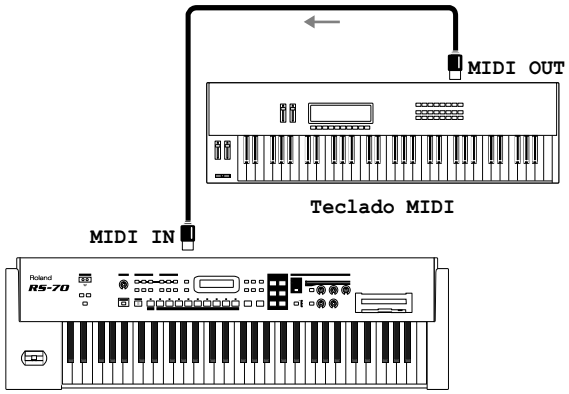
NOTE

Cuando seleccione un Patch o Kit de Ritmo en la unidad RS-70, un númeor de banco y un número de programa se transmitirá al módulo de sonido MIDI externo, como se describe en **"Tabla de correspondencias de Número de Banco/Programa"** (Pág. 132). Este ajuste cambiará los sonidos del módulo de sonido MIDI externo, pero si el módulo de sonido MIDI externo recibe un número de banco para el que no hay sonidos, puede elegir un sonido sustituto o puede no producir sonido. Para seleccionar un sonido adecuadamente, puede ser necesario primero seleccionar el grupo de sonidos en su módulo de sonidos MIDI externo, y posteriormente transmitir sólo un número de programa. Esto le permitirá cambiar sonidos en el mismo grupo. Si desea transmitir sólo el número de programa, desactive **"TX Bank Sel (Interruptor de Selección de Banco)"** (Pág. 127).

Interpretar el generador de sonido de la unidad RS-70 desde un dispositivo MIDI externo

A continuación, intente interpretar en la unidad RS-70 desde un dispositivo MIDI externo.

Conexión de un dispositivo MIDI externo



1. **Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de haber apagado todos los dispositivos.**
2. **Después de leer "Conectar la unidad RS-70 a dispositivos externos" (Pág. 17), conecte un dispositivo/sistema de audio o unos auriculares.**
3. **Conecte el dispositivo MIDI externo mediante el cable MIDI tal como se muestra en la figura anterior.**
4. **Como se describe en "Encendido de la unidad" (Pág.18), apague todos los dispositivos.**

Ajuste del canal de recepción de Patches

Cuando haya conectado el dispositivo MIDI externo, ajuste el canal de recepción de la unidad RS-70 con el canal de transmisión del dispositivo MIDI externo. Esta sección ofrece una explicación sobre los ajustes para usar la unidad RS-70 en modo Patch.

* *Si está usando la unidad RS-70 en modo Pattern, los números de canal y de las partes, serán los mismos a menos que cambie los ajustes.*

1. **Pulse [SYSTEM] para que este se encienda.**
2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar"Patch Rx Ch" (Canal de recepción de patches).**

MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y usando PAGE/CURSOR [◄]/[►] usted podrá seleccionar rápidamente el grupo "SYSTEM▮MIDI&USB"(Pág. 127).

3. **Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.**

VALOR

1–16: Los datos de interpretación de cada parte se recibirán en el canal selecionado.

Ajustar el interruptor de recepción de cambios de programa

A continuación, para habilitar la activación de los sonidos desde el dispositivo MIDI externo, ajuste el interruptor de Recepción de Cambios de Programa y de Selección de Banco en la posición: ON. Este parámetro está ajustado de fábrica en la posición ON.

1. **Pulse [SYSTEM] para que este se encienda.**
2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "Rx Prog Chg" (Interruptor de Recepción de cambios de programa) y "Rx Bank Sel" (Interruptor de selección de Banco).**
3. **Use VALUE [-]/[+] para ajustar ambos parámetros en "ON".**
4. **Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.**

Para más información, consulte **"Cómo realizar ajustes System Function"** (Pág. 124).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

* *Para instrucciones sobre el ajuste del canal de transmisión del dispositivo MIDI externo, consulte el Manual del Propietario del dispositivo en cuestión.*

* *Si está usando el Modo Pattern, también necesitará ajustar "Receive Sw", "Receive Prg Chg", y "Receive Bank Sel" para cada parte además de los ajustes descritos anteriormente (Pág. 80).*

Seleccionar sonidos de la unidad RS-70 desde un dispositivo MIDI externo

La tranasmisión de mensajes de Selección de Banco (Bank Select) (Números de controladores 0 y 32) y Cambio de Programa (Program Change) desde el dispositivo MIDi externo a la unidad MIDI RS-70 le permitirá cambiar entre Patches y Kits de Ritmo.

1. **Transmita un valor para el mensaje Bank Select MSB (número de controlador 0) (BnH 00H mmH) a la unidad RS-70.**
2. **Transmita un valor para el mensaje Bank Select LSB (número de controlador 32) (BnH 20H mmH) a la unidad RS-70.**
3. **Transmita un Cambio de Programa (CnH ppH) a la unidad RS-70.**

n: Número de canal MIDI
mm, ll: Número de banco
pp: Número de Programa

MEMO

El ajuste "Ptn/Perf Ctrl Ch" (Canal de control de patrones) le permite cambiar entre patrones en modo Pattern. Con los ajustes de fábrica, este parámetro se ajusta en la posición "OFF"; Los patrones no cambiarán. Si los patrones cambian inesperadamente durante la reproducción de un patrón, ajuste este parámetro en un canal que no use normalmente.

Tabla de correspondencias Bank number/program number

Los mensajes MIDI transmitidos por el dispositivo MIDI externo corresponden a Patches/Kits de Ritmo en la unidad RS-70 como se muestra en la siguiente tabla.

* *Si los números de programa de su dispositivo MIDI externo tienen la referencia de valores del 0 al 127, encuentre el número adecuado substrayendo 1 del número en la siguiente tabla de correspondencias.*

* *Cuando la unidad RS-70 recibe un mensajes de Cambio de programa, sin recibir el mensaje Bank Select, cambia al Patch o Kit de Ritmo ajustado con el mismo número de Banco que el Patch o Kit de Ritmo seleccionado.*

* *Para detalles sobre la correspondencia de losnúmeros en la tabla con el sonido de la unidad RS-70, consulte **"Lista Patch"** en la **"Lista de sonidos"** a parte.*

Patrón

Grupo	Número	Número de Banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
User	001–128	085	000	001–128
	129–256	085	001	001–128

Patch

Grupo	Número	Numero de Banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
User	001–128	087	000	001–128
Preset	001–128	087	064	001–128
	129–256	087	065	001–128
	257–384	087	066	001–128
	385–512	087	067	001–128
	513–640	087	068	001–128
	641–768	087	069	001–128
GM Patch	001–256	121	000	001–128

Kit de Ritmo

Grupo	Número	Número de Banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
User	001–016	086	000	001–016
Preset	001–030	086	064	001–030
GM Rhythm	001–009	120	000	001–057

Usar un controlador MIDI externo para cambiar los sonidos de la unidad RS-70

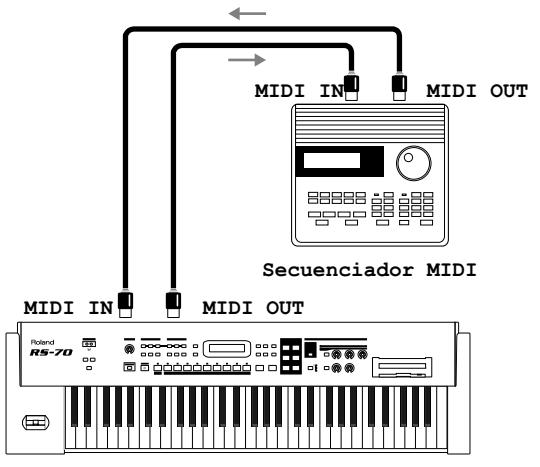
El uso de la palanca Modulation, pedales, y los conmutadores de control para realizar ajustes a los sonidos de la unidad RS-70 a tiempo real, se explica en **"Ajustes relacionados con los controladores (CONTROLLER)"** (Pág. 126).

El ajuste de los números de transmisión de los controladores realizado mediante Modulation Assign (Pág. 126), Pedal Control Assign (Pág. 126), y Knob Assign (Pág. 126) en la unidad RS-70 causará los mismos efectos que trabajar con la palanca Modulation, los pedales y conmutadores.

Grabar en un secuenciador externo

Ahora, intente usar un secuenciador externo para grabar sus múltiples pistas y luego reproduzca la interpretación que haya grabado.

Conexión a un secuenciador externo



RS-70

1. **Antes de iniciar el procedimiento de conexión, asegúrese de que todos los dispositivos están apagados.**
2. **Después de leer "Conectar la unidad RS-70 con dispositivos externos" (Pág. 17), conecte un dispositivo o un sistema de audio o auriculares.**
3. **Conecte el dispositivo MIDI externo con el cable MIDI tal como se muestra en la figura siguiente.**
4. **Encienda cada dispositivo tal como se describe en "Encendido de la unidad" (Pág. 18).**

Ajustes previos a la grabación

Cuando se disponga a grabar a un secuenciador externo, debe seguir los siguientes pasos.

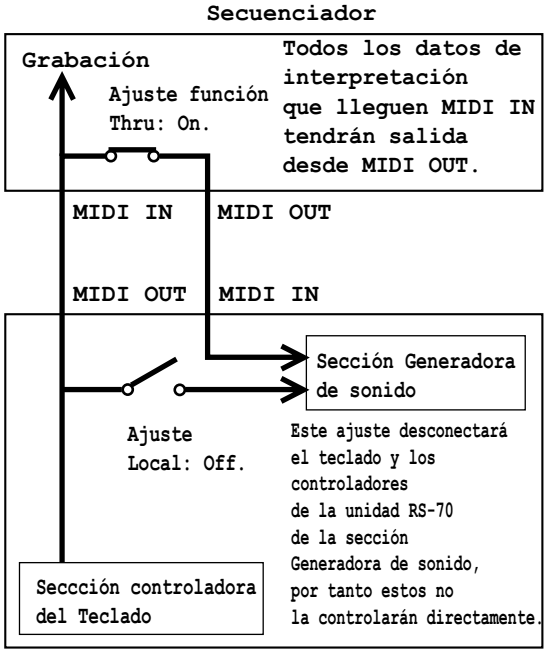
- Ajuste el parámetro Local Control de RS-70 en: OFF (consulte la siguiente sección).
- Active la función Thru del secuenciador externo (Pág. 134).
- Ajuste el patrón (Pág. 134).

Ajuste el parámetro local control de la unidad RS-70 en OFF

El ajuste que determina si la sección controladora del teclado (Pág. 50) y la sección del Generador de Sonido están separados se denomina "**Local Control**".

Cuando Local Control esté en la posición: ON, la interpretación en el teclado producirá sonido, y la manipulación de la palanca Pitch Bend controlará la afinación.

Cuando el parámetro Local Control esté en la posición: OFF, la interpretación en el teclado no producirá sonido, y interpretar en el teclado no producirá sonido, y manipular la palanca Pitch Bend no controlará la afinación. El Generador de sonido de la unidad RS-70 producirá sonido sólo en respuesta a mensajes recibidos desde un dispositivo MIDI externo.


Secuenciador
Grabación
Ajuste función Thru: On.
Todos los datos de interpretación que lleguen MIDI IN tendrán salida desde MIDI OUT.
MIDI IN
MIDI OUT
MIDI OUT
MIDI IN
Sección Generadora de sonido
Ajuste Local: Off.
Este ajuste desconectará el teclado y los controladores de la unidad RS-70 de la sección Generadora de sonido, por tanto estos no la controlarán directamente.
Seccción controladora del Teclado
RS-70

Los datos de interpretación de la sección controladora del teclado de la unidad RS-70 saldrán através del conector MIDI OUT y se grabarán mediante el secuenciador. Estos datos de interpretación saldrán de nuevo desde el conector MIDI OUT del secuenciador de la unidad RS-70, y serán reproducidos por el Generador de sonido de la unidad RS-70.

Si el parámetro Local Control estuviera en: ON, cada nota sonaría dos veces; una vez por los datos musicales de la sección controladora del teclado, y una segunda vez por los datos enviados desde el secuenciador. Para evitar este efecto de disparo doble, el ajuste Local Control se ajusta en la posición: Off para separar la sección controladora del teclado de la sección generadora de sonido.

* *Si su secuenciador no consta de una función Thru, ajuste el parámetro Local Control de la unidad RS-70 en ON.*

1. **Pulse [SYSTEM] para que se encienda.**

2. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "Local Control".

MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y usando PAGE/CURSOR [◄]/[►] es posible seleccionar rápidamente el grupo "SYSTEM|GENERAL"(Pág. 127).

3. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el parámetro en "OFF".

4. Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.

Para más información, consulte **"Cómo realizar los ajustes System Function"** (Pág. 124).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

* *Independientemente del ajuste Local Control, los datos musicales de un dispositivo MIDI externo siempre se reciben y reproducen el sonido del generador de sonido interno.*

Activar la función Thru del secuenciador de sonido externo

Active la función Thru del secuenciador (ON). El secuenciador coge los datos de interpretación recibidos en el conector MIDI IN y efectua la salida de los datos inalterados mediante el conector MIDI OUT (consulte la sección prévia).

Para determinar si su secuenciador incluye una función MIDI Thru o no y para instrucciones para el ajuste de la función Thru consulte el manual del propietario de su secuenciador.

* *Si su secuenciador no incluye una función Thru, ajuste el parámetro Local Control de la unidad RS-70 en ON.*

Ajustar el patrón

Antes del inicio de la grabación, primero seleccione los ajustes del patrón (seleccione los Patches y el modo del Teclado (Key Mode), realice ajustes del Multi-efectos, chorus, y reverb, ajuste los conmutadores, etc.).

NOTE

También ajuste el canal de recepción y el interruptor de recepción para cada parte (Pág. 80).

Grabación

Grabe los ajustes del patrón al principio de la canción

Primero grabe los ajustes del patrón al principio de la canción. Si ha realizado esto, la reproducción de la canción desde el principio configurará automáticamente la unidad RS-70 en los ajustes de los patrones que se usaron durante la grabación (independientemente del patrón seleccionado cuando se inició la reproducción), asegurando que la reproducción usará los sonidos y ajustes correctos.

* *Grabe la canción en el Tempo en que pretenda reproducirla. Si el Tempo usado para la reproducción de la canción cambia debido al Tempo seleccionado para la grabación, la unidad RS-70 puede no ser capaz de recibir los ajustes para el patrón grabado, dificultando la correcta reproducción de los datos de interpretación.*

1. En modo Patch o Pattern, pulse [UTILITY] para que este se encienda.

2. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "XFER to MIDI".

3. Pulse [ENTER].

Realice ajustes "XFER to MIDI"como se describe en **" Transmitir ajustes Patch o de Ritmo a través del conector MIDI OUT (XFER to MIDI)"** (Pág. 62), o **"Transmitir ajustes de patrones desde el conector (XFER to MIDI)"** (Pág. 90).

4. Active el modo de grabación en su secuenciador externo antes de ejecutar "XFER to MIDI".

5. Pulse [ENTER] para transmitir los ajustes.

Durante la transmisión de los datos, aparecerá el mensaje: "Transmitting...".

No pulse ninguna tecla en el teclado durante la transmisión. Pulsar una tecla envía mensajes de nota desde el conector MIDI OUT. Para cancelar la transmisión, pulse [EXIT].

6. Una vez finalizada la transmisión, la pantalla indicará "COMPLETED".

El indicador [UTILITY] se apagará, y la unidad volverá a la pantalla anterior.

7. Detenga el secuenciador externo.

Grabe cada parte por separado

A continuación grabe los datos musicales para cada parte en pistas separadas. La grabación de la canción se iniciará desde el compás siguiente al compás en que se grabaron los austes del patrón.

Las pistas se grabarán en el orden de batería → bajo → acompañamiento → melodía, mientras realiza la escucha de las pistas grabadas en los pasos prévios.

Por ejemplo, asigne sonidos a cada parte tal como se muestra a continuación.

Batería:	Parte 10
Bajo:	Parte 9
Acompañamiento:	Parte 6
Melodía:	Parte 3

* *Los cambios de tono, y las acciones de la palanca Pitch Bend, Modulation, conmutadores, y otros controles también se grabarán.*

* *No es necesario grabar la canción en el Tempo en que vaya a reproducirse. Debe grabar la canción en un Tempo que le resulte cómodo para la interpretación.*

Escucha de la interpretación grabada

Cuando finalice la grabación de todas las partes, reproduzcalas y escuche el resultado. Tenga en cuenta lo siguiente cuando reproduzca una canción.

* *Si usted modifica los ajustes de cada parte (volumen, panorámico, etc.), necesitará re-grabar los ajustes del patrón modificado al principio de la canción (Pág. 76).*

Ajuste "Rx Sys Exc" (Interruptor de recepción de mensajes System Exclusive) en ON (Pág. 127)

Cuando lo ajuste en OFF, no podrá recibir los ajustes del patrón grabados al principio de la canción. Este ajuste estará de fábrica en la posición "ON".

Ajuste el mismo número de ID del dispositivo usado para la grabación (Pág. 127)

Si no ajusta este dispositivo en el mismo número de ID, no podrá recibir los ajustes del patrón grabados al principio de la canción.

Asegúrese de iniciar la reproducción al principio de la canción

Cuando la reproducción de la canción se inicie en cualquier punto distinto al principio, los ajustes del patrón no se usarán en el momento de la grabación. Cuando la reproducción de una canción se inicie en un punto distinto al del principio, los ajustes del patrón en el momento de la grabación no se usarán, y la canción no se reproducirá correctamente.

Reproducción conjunta con una interpretación grabada

Es posible interpretar en el teclado de la unidad RS-70 mientras escucha una interpretación previa de datos que haya grabado. En este caso, seleccine una parte que no se grabara para su interpretación en el teclado.

Transposición de reproducción de interpretaciones (Master Key Shift)

Si usted desea realizar una transposición de la reproducción de una canción, use el ajuste Master Key Shift. Este ajuste transpondrá todas las partes excepto la parte de la batería. Es posible espeificar una transposición de hasta +/-2 octavas en pasos de semitono.

1. **Pulse [SYSTEM] para que este se encienda.**
2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "Master Key Sft".**

3. **Use VALUE [-]/[+] para especificar el valor (-24– +24).**
   Valor: -24– +24
4. **Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.**
   Para más información consulte: **"Cómo realizar ajustes System Function"** (Pág. 124).
   Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

Uso de la unidad RS-70 como un módulo de sonido General MIDI/General MIDI2 compatible con el sistema

Es posible reproducir datos musicales diseñados para los generadores de sonido General MIDI y General MIDI2, conectando un secuenciador externo y usando la unidad RS-70 como un módulo de sonido.

☞ Para instrucciones sobre la conexión del secuenciador externo, consulte la Pág. 133.

Reproducción de datos musicales General MIDI/General MIDI2

Asegúrese de los siguiente cuando reproduzca datos musicales General MIDI o General MIDI2:

Ajuste el interruptor de recepción System Exclusive en: ON (Pág. 127).

Cuando esté ajustado en: OFF, los mensajes GM System On y GM2 System On MIDI no se recibirán. Con los ajustes de fábrica, este parámetro estará ajustado en: "ON".

Asegúrese de reproducir desde el principio de la canción

Cuando la reproducción de una canción empiece en cualquier punto distinto al del inicio, el ajuste del generador de sonido no voverá a su estado inicial para General MIDI y General MIDI 2, por lo tanto, la canción no se reproducirá correctamente.

Sincronizar imágenes con una interpretaciónde la unidad RS-70 (Función V-LINK)

Qué es V-LINK?

V-LINK (V-LINK) es una función que permite la reproducción de datos musicales y visuales. Usando equipo de video compatible con V-LINK, es posible vincular fácilmente efectos visuales y convertirlos en parte de los elementos expresivos de una interpretación.

(Ejemplos)

Usando la unidad RS-70 junto a la unidad Edirol DV-7PR, es posible:

- Usar el secuenciador de la unidad RS-70 para disfrutar de la reproducción de música y video sincronizado.
- Use el teclado de la unidad RS-70 o los botones para cambiar entre imágenes de la unidad Edirol DV-7PR (clips/paletas).
- Use los conmutadores de la unidad RS-70 para ajustar el brillo o el color de la imagen.
- Use la palanca Modulation de la unidad RS-70 para controlar la velocidad de reproducción del video junto a la velocidad de reproducción musical.

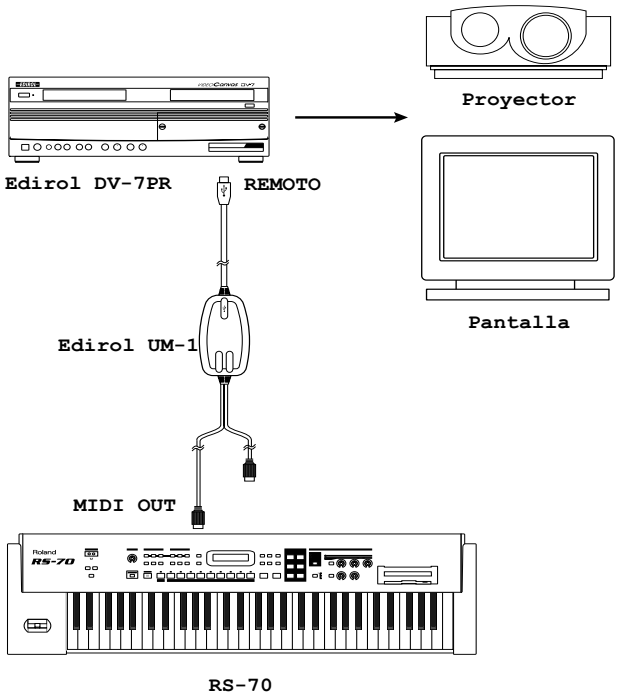
* *Para usar V-LINK con la unidad RS-70 y Edirol DV-7PR, necesitará realizar las conexiones usando un módulo Edirol UM1/UM-1S (vendido por separado).*

Ejemplos de conexiones

Use un UM-1 para conectar el conector MIDI OUT de la unidad RS-70 con el jack remoto de la unidad DV-7PR.

NOTE

Antes de realizar conexiones de esta unidad con otros dispositivos apague todas las unidades. Esto ayudará a prevenir un mal funcionamiento y/o daños en altavoces u otros dispositivos.



Usar V-LINK

1. **Pulse [V-LINK] para que este se encienda.**

   Aparecerá la pantalla **V-LINK**, y la función se activará.

   En este estado, podrá manipular la palanca bender y los conmutadores para manipular las imágenes en sincronía con la reproducción de la unidad RS-70.

2. **Pulse [EXIT].**

   El indicador [V-LINK] permanecerá encendido, y la unidad volverá al modo previo (mod o Patch/Pattern/Song).

3. **Para desactivar la función V-LINK, pulse [V-LINK] para que esta se apague.**

   Si la pantalla está en modo normal (Patch/Pattern/Song), pulse [V-LINK] para volver a la pantalla V-LINK, y luego pulse [V-LINK] una vez más para que esta se apague.

MEMO

La función V-LINK siempre estará desactivada cuando apague la unidad.

Funciones V-LINK y mensajes MIDI controlables mediante la unidad RS-70

Con los ajustes de fábrica, la unidad RS-70 asigna las funciones para cada controlador, permitiéndole controlar el equipo de video compatible con V-LINK. Para algunos controladores, es posible cambiar las asignaciones de funciones.

Controladores	V-LINK function	Mensaje MIDI transmitido	Explicación	
Teclado	Clip 1–32	Program Change: 00H–1FH	Teclas pulsadas para cambiar entre clips.	
[1]–[0]	Palette 1–10	CC 0 (Bank Select): 00H–09H	Mientras la pantalla **V-LINK** aparezca, pulse los botones [1]–[0] para cambiar la paleta 1–10. Incluso si la función V-LINK está: ON, los botones [1]–[0] funcionarán según el modo de la unidad RS-70 cuando no aparezca la pantalla **V-LINK**.	
Palanca Pitch Bend	Velocidad de reproducción	Cambio de Afinación	Manipulse la palanca Pitch Bend para controlar la velocidad de reproducción de la imagen. Mover la palanca hacia la derecha, acelerará la reproducción, y moverla hacia la izquierda la frenará. En la posición central, la velocidad de reproducción será normal. Es posible ajustar el margen en que cambiará la velocidad (Pág. 138).	
[C1] [C2] [C3] [CUTOFF] [RESONANCE] Modulation Lever	Parámetro Dissolve Time	CC 73 (Ataque)	Use [C1] (con el ajuste inicial) para controlar el parámetro Dissolve Time (la velocidad de transición entre imágenes).	Es posible cambiar la asignación de esta función (Pág. 138).
	Color Cb	CC 11 (Expresión)	Use [C2] (con el ajuste inicial) para controlar la señal Color Cb (señal de diferencia de color).	
	Color Cr	CC 72 (Release)	Use [C3] (con el ajuste inicial) para controlar la señal de diferencia de color (Color Cr).	
	Brightness	CC 74 (Corte)	Use [CUTOFF] (con el ajuste inicial) para controlar el brillo.	
	VFX1	CC 71 (Resonancia)	Use [RESONANCE] (con el ajuste inicial) para controlar los efectos visuales 1.	
	VFX2	CC 1 (Modulación)	Use la palanca Modulation para controlar (con el ajuste inicial) los efectos visuales 2.	
	VFX3	CC 91 (Reverb)	Controla los Efectos Visuales 3.	
	VFX4	CC 93 (Chorus)	Controla los Efectos Visuales 4.	
	Output Fade	CC 10 (Pan)	Controla el parámetro Output Fade.	

* *La unidad DV-7 no incluye los ajustes VFX2, 3, y 4.*

Realizar ajustes V-LINK (Configuración V-LINK)

1. **Con V-LINK en pantalla, pulse [PARAM].**

2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el parámetro V-LINK.**

   Para detalles sobre cada parámetro y sus valores, consulte la sección siguiente.

3. **Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.**

4. **Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.**

   Pulse [EXIT] para cancelar los ajustes.

5. **Pulse [ENTER].**

Cuando haya guardado los ajustes, la pantalla indicará: "COMPLETED". Este ajuste completa el procedimiento.

Parámetros de configuración V-LINK

Local Sw (Interruptor Local V-LINK)

Especifica si los mensajes se transmitirán al generador de sonido de la unidad RS-70 o al secuenciador, cuando usted manipule el teclado o los conmutadores (ON), o no (OFF). Si este ajuste está apagado: "OFF", no habrá sonido cuando interprete en la unidad RS-70.

Valor: OFF, ON

Clip Tx Ch (Canal de transmisión del clip V-LINK)

Cuando interprete notas en el teclado para cambiar entre clips, este ajuste especifica el canal cuyas notas puede interpretar para cambiar entre clips. Si usted selecciona "CURRENT", los ajustes de canal cambiarán según el ajuste de la parte actual.

Valor: CURRENT, 1–16

Parámetro Clip1 Note

Es posible interpretar notas en el teclado de la unidad RS-70 para cambiar entre 32 clips. Este parámetro especifica la región de notas que se usarán. La región será 32 notas hacia la derecha empezando por la nota que usted especifique para el Clip 1.

Valor: 21 (A 0)– 108 (C 8)

Parámetro Filter

Es posible especificar para cada clip, si será seleccionado.Si ajusta este parámetro en "OFF"para un clip concreto, este clip no será seleccionado incluso si ustes pulsa la tecla correspondiente.

Valor

Clip01–Clip32
OFF, ON

Parámetro Speed Range

Especifica la proporción en que la velocidad de reproducción de la imagen cambiará cuando usted manipule la palanca Pitch Bend. Un valor de "1"es velocidad de reproducción normal. En "0", la reproducción se detendrá.

Valor

0–1–2	0–1–32
0.5–1–2	0.5–1–32
0–1–4	0–2–4
0.5–1–4	0–4–8
0–1–8	0–8–16
0.5–1–8	0–16–32
0–1–16	(-2)–1–4
0.5–1–16	(-6)–1–8

Ctrl Tx Ch (Canal de transmisión del controlador V-LINK)

Cuando usted manipule un controlador (conmutador/palanca Modulation) para cambiar entre imágenes,este ajuste especificará el canal cuyos controladores podrá manipular paca cambiar entre imágenes. Si usted selecciona "CURRENT", el ajuste del canal cambiará de forma equivalente con el ajuste de la parte actual.

Valor: CURRENT, 1–16

MEMO

Excepcionalmente, el parámetro Dissolve Time cambiará según Clip Tx Ch (Canal de Transmisión del Clip de V-LINK).

Parámetros C1–C3 CUTOFF RESO (Resonancia) MOD (Modulación)

Estos ajustes especifican qué controlarán cada uno de los controladores anteriores.

Valor

OFF:	Ninguna función asignada.
DISSOLVE TIME:	Controlan el parámetro Dissolve Time (tiempo por encima del cual cambiará la imagen).
COLOR CB:	Controlan la señal diferencia de color.
COLOR CR:	Controlan la señal diferencia de color.
BRIGHTNESS:	Controlan el brillo.
VFX 1:	Controlan los efectos visuales 1.
VFX 2:	Controlan los efectos visuales 2.
VFX 3:	Controlan los efectos visuales 3.
VFX 4:	Controlan los efectos visuales 4.
OUTPUT FADE:	Controlan el desvanecimiento de salida.

* *La unidad DV-7 no incluye VFX2, 3, y 4.*

Restablecer la imagen (All Reset)

El efecto aplicado a la imagen se restablecerá, y el brillo, la señal de diferencia de color, etc., todas volverán al valor por defecto.

1. Pulse [V-LINK] mientras mantiene pulsado [SHIFT].

NOTE

La unidad RS-70 no es compatible con el modo Dual Stream de la unidad Edirol DV-7PR.

Interpretar usando un ordenador

Si está usando programas musicales en un ordenador, puede usar el ordenador para manipular los controles de la unidad RS-70. Además de crear y reproducir datos musicales de canciones, es posible cambiar automáticamente los sonidos. Además, es posible usar el software de edición incluido RS Editor para crear sonidos usando el ordenador.

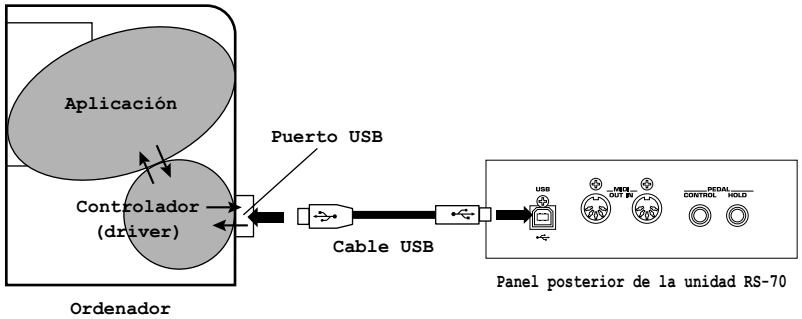
Qué tipo de conexión?

Es posible usar el cable USB, o usar el cable MIDI para realizar una conexión MIDI. Según el tipo de conexión que esté usando, instale el controlador apropiado y realice los ajustes apropiados.

- Conexión USB (**Windows**) → Pág. 139
- Conexión USB (**Macintosh**) → Pág. 151
- Conexión mediante cables MIDI → Pág. 155

Instalación y configuración del controlador (Windows)

Qué es un controlador?



Un "driver"(controlador) es un programa que transfiere datos entre la unidad RS-70 y un programa de aplicaciones en funcionamiento en su ordenador, cuando su ordenador y la unidad RS-70 están conectados mediante un cable USB. El controlador envía datos desde su aplicación a la unidad RS-70, y desde la unidad RS-70 en su aplicación.

El siguiente material es necesario para las conexiones y la instalación. Por favor, téngalo preparado.

- Unidad RS-70
- Adaptador AC
- Cable USB (De venta por separado)
- CD-ROM del Editor RS

El procedimiento de instalación diferirá dependiendo de su sistema.

Por favor, proceda con una de las siguientes secciones, dependiendo de su sistema.

- Usuarios de Windows XP Pág. 140
- Usuarios de Windows 2000 Pág. 144
- Usuarios de Windows Me/98 Pág. 147

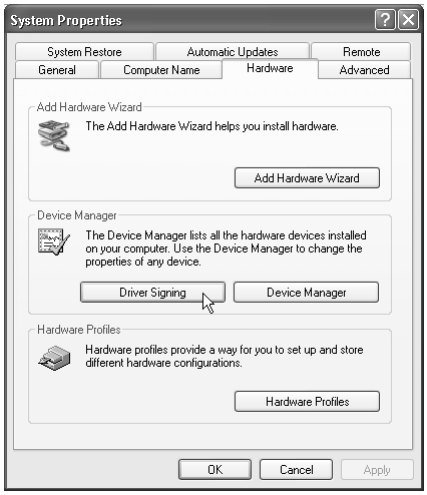
Usuarios de Windows XP

1. Con la unidad RS-70 desconectada, inicie Windows.
Desconecte todos los cables USB excepto el teclado y el mouse USB (si lo usa).

2. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades del Sistema**.

1. Haga Click en el menú **Inicio** de Windows, y seleccione **Panel de Control**.
2. En **"Elija una categoría"**, haga click en **"Rendimiento y Mantenimiento".**
3. In **"o elija un icono del Panel de control"** haga click en el icono **Sistema**.

3. Haga click en la lengueta **Hardware**, y luego haga click en **[Firma de controladores]**.
Aparecerá el cuadro de diálogo: "**Opciones de Firma del controlador".**



4. Asegúrese de que **"Qué acción desea que realice Windows?"** esté ajustado en **"Ninguna".**
Si está ajustado en **"Ninguna"** simplemente haga click en **[OK]**.
Si no está ajustado en **"Ninguna"**, tome nota del ajuste actual (**"Advertir"** o **"Bloquear"**). Luego cambie el ajuste a **"Ninguna"** y haga click en **[OK]**.

Driver Signing Options
During hardware installation, Windows might detect software that has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows. (Tell me why this testing is important.)
What action do you want Windows to take?
Ignore - Install the software anyway and don't ask for my approval
Warn - Prompt me each time to choose an action
Block - Never install unsigned driver software
Administrator option
Make this action the system default
OK
Cancel

5. Haga Click en **[OK]** para cerrar el cuadro de diálogo **Propiedades del Sistema**.

6. Abandone todos los programas.
Cierre cualquier ventana abierta. Si está usando programas de seguridad como antivirus, etc. asegúrese se abandonarlos.

7. Prepare el CD-ROM.
Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM de su ordenador.

8. Haga click en el botón de **Inicio** de windows. Del menú que aparece, elija **"Ejecutar ..."**
Aparecerá el cuadro de diálogo **"Ejecutar..."**.

NOTE
Si está usando Windows XP Professional, debe iniciar sesión como Administrador del. Para detalles sobre las cuentas de usuario, por favor, consulte el administrador de su ordenador.

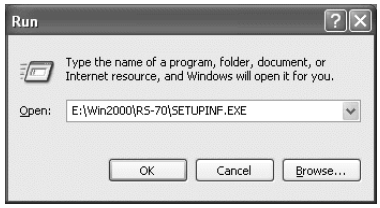
MEMO
Según la configuracón de su sistema, el icono **Sistema** aparecerá directamente en el **Panel de Control** (Pantalla clásica). En este caso, haga doble click en el Icono de **Sistema**.

MEMO
Si ha cambiado **"Qué acción desea que realice Windows?"** en el paso 4, debe aplicar el ajuste anterior, después de instalar el controlador (Pág. 143).

9. En el cuadro de diálogo que aparece, introduzca lo siguiente en el campo: **"Abrir"**. y haga click en **[OK]**.

E:\Win2000\RS-70\SETUPINF.EXE

* *En su sistema, el nombre de la uniddad* ***"E:"*** *puede ser distinto system. Espeficique el nombre de la unidad para su unidad de CD-ROM.*



10. Aparecerá el cuadro de diálogo **Información de configuración**.

Ahora estará preparado para instalar el controlador.

SetupInf
Ready to install the driver.
1. Please use a USB cable to connect the RS-70 and your computer, and then turn on the power of the RS-70.
2. The "Found New Hardware Wizard" dialog box will appear, so select "Install from a list or specific location," and then click the [Next] button.
3. Select "Don't search . I will choose the driver to install," and then click the [Next] button.
4. Make sure that "Roland RS-70" is selected in the Models field, and click the [Next] button.
5. If the "Insert Disk" dialog box appears at this time, click the [OK] button.
6. The "Files Needed" dialog box will appear, so input the name of the folder containing the driver
E:\Win2000\RS-70
into the "Copy files from" area, and perform the installation.
7. After inputting the folder name, click the [OK] button in the dialog box. The setup program will finish.
OK

11. Conecte la unidad RS-70.

1. Con la unidad RS-70 apagada, conéctela al adaptador AC.
2. Conecte el adaptador AC a una toma de corriente.
3. Use el cable USB para conectar la unidad RS-70 a su ordenador.

12. Ajuste el interruptor de encendido de la unidad RS-70 en la posición: **ON**.

Cerca de la barra de tareas, su unidad indicará: **"Nuevo Hardware Encontrado".** Por favor espere.

13. Aparecerá el **Asistente para agregar Hardware**.

Asegúrese de que la pantalla indique **"Roland RS-70",** seleccione **"Instalar desde una ubicación específica (Avanzado)",** y haga click en **[Next]**.

Found New Hardware Wizard
Welcome to the Found New Hardware Wizard
This wizard helps you install software for:
Roland RS-70
If your hardware came with an installation CD or floppy disk, insert it now.
What do you want the wizard to do?
Install the software automatically (Recommended)
Install from a list or specific location (Advanced)
Click Next to continue.
< Back
Next >
Cancel

14. La pantalla indicará **"Por favor, elija sus opciones de búsqueda e instalación".**

Seleccione **"No buscar. Seleccionaré el controlador de una lista",** y haga click en **[Siguiente]**.

Found New Hardware Wizard
Please choose your search and installation options.
Search for the best driver in these locations.
Use the check boxes below to limit or expand the default search, which includes local paths and removable media. The best driver found will be installed.
Search removable media (floppy, CD-ROM...)
Include this location in the search:
Browse
Don't search. I will choose the driver to install.
Choose this option to select the device driver from a list. Windows does not guarantee that the driver you choose will be the best match for your hardware.
< Back
Next >
Cancel

MEMO

En este manual, la ubicación de las carpetas y los archivos aparece como la ruta del archivo, usando "\" como delimitador. Por ejemplo: **RS-70\SETUPINF.EXE** indica el archivo **SETUPINF.EXE** encontrado en la carpeta **RS-70**.

MEMO

Esta unidad incluye un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo de tiempo (unos pocos segundos) después del encendido para que la unidad funcione con normalidad.

15. Asegúrese de que el campo **"Modelo"** indica **"Roland RS-70",** y haga click en **[Next]**. Se iniciará la instalación de los controladores.

Found New Hardware Wizard
Select the device driver you want to install for this hardware.
Select the manufacturer and model of your hardware device and then click Next. If you have a disk that contains the driver you want to install, click Have Disk.
Show compatible hardware
Model
Roland RS-70
This driver is not digitally signed!
Tell me why driver signing is important
Have Disk...
< Back
Next >
Cancel

Si en el **paso 4**: el ajuste **"Qué acción desea que realice Windows?"** no se ajustó en **"Ninguna",** aparecerá el cuadro de diálogo **"Instalación de Hardware"**.

Si "Qué acción desea que realice Windows?" está ajustado en "Advertir":

1. Haga click en **[Continue Anyway]**.
2. Continue con la instalación.

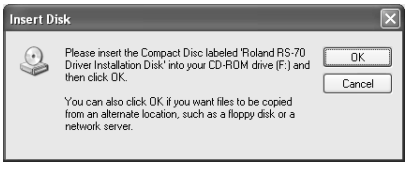
Hardware Installation
The software you are installing for this hardware:
Roland RS-70
has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows XP. (Tell me why this testing is important.)
Continuing your installation of this software may impair or destabilize the correct operation of your system either immediately or in the future. Microsoft strongly recommends that you stop this installation now and contact the hardware vendor for software that has passed Windows Logo testing.
Continue Anyway
STOP Installation

Si "Qué acción desea que realice Windows?" está ajustado en "Bloquear":

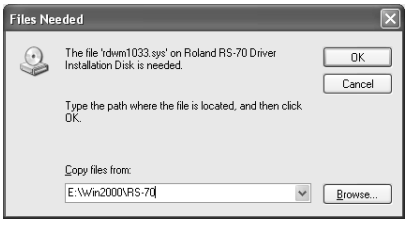
1. Haga click en **[OK]**.
2. Cuando aparezca el asistente **"Nuevo Hardware encontrado"** haga click en **[Finalizar]**.
3. Reinstale el controlador desde el **paso 1** (Pág. 140).

Hardware Installation
The software you are installing for this hardware:
Roland RS-70
has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows XP. (Tell me why this testing is important.)
This hardware will not be installed. Contact your system administrator.
OK

16. Aparecerá el cuadro de diálogo **"Insertar Disco"**.
Haga cick en **[OK]**.


Insert Disk
Please insert the Compact Disc labeled 'Roland RS-70 Driver Installation Disk' into your CD-ROM drive (F:) and then click OK.
You can also click OK if you want files to be copied from an alternate location, such as a floppy disk or a network server.
OK
Cancel

17. Aparecerá el cuadro de diálogo "**Archivos Necesarios**".
En el área **"Copiar archivos desde"**, escriba **"E:\Win2000\RS-70"** y haga click en **[OK]**.


Files Needed
The file 'rdwm1033.sys' on Roland RS-70 Driver Installation Disk is needed.
OK
Cancel
Type the path where the file is located, and then click OK.
Copy files from:
E:\Win2000\RS-70
Browse...

* *El nombre de la unidad* ***"E:"*** *puede ser distinto en su sistema. Especifique el nombre de la unidad para su unidad de CD-ROM.*

MEMO

En caso de que no aparezca el cuadro de diálogo **"Insertar Disco",** proceda con el paso **17**.

18. Aparecerá el asistente "**Nuevo Hardware encontrado**".

Asegúrese de que la pantalla indica **"Roland RS-70",** y haga click en **[Finalizar]**.

Espere hasta que aparezca el asistente **"Nuevo hardware encontrado"** en la barra de tareas.

Found New Hardware Wizard
Completing the Found New Hardware Wizard
The wizard has finished installing the software for:
Roland RS-70
The hardware you installed will not work until you restart your computer.
Click Finish to close the wizard.
< Back
Finish
Cancel

19. Cuando haya completado la instalación del controlador, aparecerá el cuadro de diálogo **"Cambio en la configuración del sistema".** Haga click en **[Si]**.

Windows se reiniciará automáticamente.

Si cambió el ajuste: "Qué acción desea que realice Windows?"

Si cambió el ajuste **"Qué acción desea que realice Windows?"** en el **paso 4**, restablezca el ajuste original después de reiniciar Windows.

1. Si está usando Windows XP Professional, inicie la sesión como **Administrador**.
2. Haga click en el menú **inicio** de Windows, y seleccione **Panel de Control**.
3. En **"Elija una categoría",** haga click **"Rendimiento y mantenimiento".**
4. En **"o elija un icono del Panel de Control"**, haga click en el icono del **Sistema**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades del Sistema**.
5. Haga click en la lengueta **Hardware**, y luego haga click en **[Firma de controladores]**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de Firma de controladores**.
6. Ajuste de nuevo **"Qué acción desea que realice Windows?"** en su ajuste original (**"Advertertir"** o **"Bloquear"**), y haga click en **[OK]**.
7. Haga click en **[OK]**. El cuadro de diáogo **Propiedades del Sistema** se cerrará.

A continuación, realice la configuración de los controladores → **Ajustes y verificación** (Pág. 148).

MEMO

Según la configuración de su sistema, el icono **System** puede aparecer en pantalla directamente en el **Panel de Control** (Pantalla clasica). En este caso, haga doble-click en el icono **Sistema**.

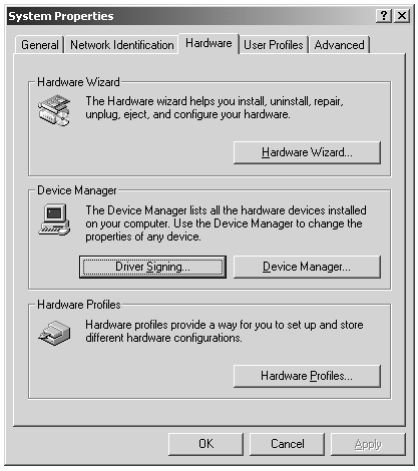
Usuarios de Windows 2000

1. Con la unidad RS-70 desconectada, inicie Windows.
   Desconecte todos los cables USB excepto si usa un teclado o ratón USB.

2. Inicie Windows como **usuario con privilegios de administrador** (por ejemplo, un administrador).

3. Haga click en el botón **Inicio** de Windowsm y en el menú que aparece, seleccione **Configuración I Panel de Control**. En **Panel de Control**, haga doble click en el icono **Sistema**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades del Sistema**.

4. Haga click en la lengueta **Hardware**, y luego haga click en **[Firma de controladores]**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de Firma de Controladoes**.


System Properties
General
Network Identification
Hardware
User Profiles
Advanced
Hardware Wizard
The Hardware wizard helps you install, uninstall, repair, unplug, eject, and configure your hardware.
Hardware Wizard...
Device Manager
The Device Manager lists all the hardware devices installed on your computer. Use the Device Manager to change the properties of any device.
Driver Signing...
Device Manager...
Hardware Profiles
Hardware profiles provide a way for you to set up and store different hardware configurations.
Hardware Profiles...
OK
Cancel
Apply

5. Asegúrese de que **"Comprobación de firma del archivo"** está ajustado en **"Ninguna".**
   Si este parámetro está ajustado en **"Ninguna"**, simplemente haga click en **[OK]**.
   Si este ajuste no está ajustado en **"Ninguna"** tome nota del ajuste actual (**"Advertir"** o **"Bloquear"**). Luego cambie el ajuste a **"Ninguna"** y haga click en **[OK]**.

Driver Signing Options
To ensure their integrity, all files on the Windows 2000 CD are digitally signed by Microsoft and are automatically verified during Setup.
When you install new software, the following verification settings will be used.
File signature verification
Ignore - Install all files, regardless of file signature
Warn - Display a message before installing an unsigned file
Block - Prevent installation of unsigned files
Administrator option
Apply setting as system default
OK
Cancel

6. Haga click en **[OK]** para cerrar el cuadro de diálogo **Propiedades del Sistema**.

7. Abandone todos los programas que esté utilizando.
   También cierre cualquier ventana abierta. Si esta usando programas de seguridad, como antivirus, asegúrese de abandonarlos también.

8. Prepare el CD-ROM.
   Inserte el CD-ROM en la unidad de su ordenador.

9. Haga click en el botón de **Start** de Windows. En el menú que aparece, seleccione **"Ejecutar..."**
   Aparecerá el cuadro de diálogo **"Ejecutar..."**.

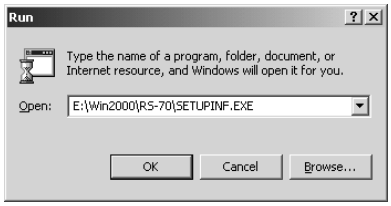
MEMO

Si cambió el ajuste **"Verificación de firma de los archivos"** en el **paso 5**, restablezca el ajuste original después de reiniciar Windows (Pág. 146).

10. En el cuadro de diálogo que aparece, introduzca lo siguiente en el campo **"Abrir"**, y haga click en **[OK]**.

E:\Win2000\RS-70\SETUPINF.EXE

* *El nombre de la unidad **"E:"** puede ser distinto en su sistema. Especifique el nombre de la unidad de CD-ROM.*



11. Aparecerá el cuadro de diálogo **SetupInf**. Ahora está preparado para instalar el controlador.

SetupInf
Ready to install the driver.
Please use a USB cable to connect the RS-70 and your computer, and then turn on the power of the RS-70.
The "insert Disk" dialog box will appear. Click the [OK] button.
The "Files Needed" dialog box will appear, so input the name of the folder containing the driver
E:\Win2000\RS-70
into the "Copy files from" area, and perform the installation.
After inputting the folder name, click the [OK] button in the dialog box. The setup program will finish.
OK

12. Conecte la unidad RS-70.

1. Con la unidad RS-70 apagada, conéctela al adaptador AC.

2. Enchufe el adaptador AC a la toma de corriente AC.

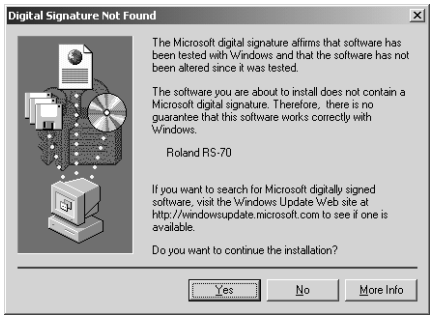
3. Use el cable USB para conectar la unidad RS-70 a su ordenador.

13. Ajuste el interruptor de encendido de la unidad RS-70 en la posición: **ON**.

Si en el **paso 5** el ajuste **"Verificación de firmas de archivos"** no se ajustó en **"Ninguna",** aparecerá el mensaje **"Los controladores no están firmados digitalmente"**.

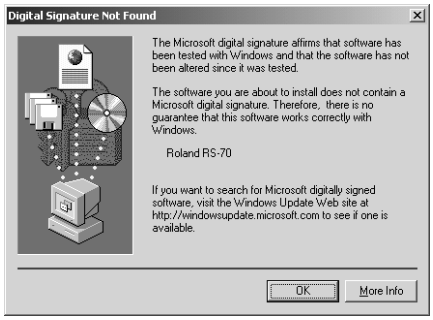
Si el ajuste "Verificación de firma de archivos" se ajusta en "Advertir";

1. Haga click en **[Yes]**.
2. Continue la instalación.


Digital Signature Not Found
The Microsoft digital signature affirms that software has been tested with Windows and that the software has not been altered since it was tested.
The software you are about to install does not contain a Microsoft digital signature. Therefore, there is no guarantee that this software works correctly with Windows.
Roland RS-70
If you want to search for Microsoft digitally signed software, visit the Windows Update Web site at http://windowsupdate.microsoft.com to see if one is available.
Do you want to continue the installation?
Yes
No
More Info

Si el ajuste "Verificación de firma de archivos" está ajustado en "Bloquear";

1. Haga click en **[OK]**.
2. Cuando aparezca el asistente **"Nuevo harware encontrado "** haga click en **[Finalizar]**.
3. Reinstale el controlador desde el **paso 1** (Pág. 144).


Digital Signature Not Found
The Microsoft digital signature affirms that software has been tested with Windows and that the software has not been altered since it was tested.
The software you are about to install does not contain a Microsoft digital signature. Therefore, there is no guarantee that this software works correctly with Windows.
Roland RS-70
If you want to search for Microsoft digitally signed software, visit the Windows Update Web site at http://windowsupdate.microsoft.com to see if one is available.
OK
More Info

MEMO

En este manual, aparece la ubicación de los archivos y de las carpetas en términos de la ruta del archivo, usando \ como delimitador. Por ejemplo, **RS-70\SETUPINF.EXE** indica el archivo **SETUPINF.EXE** encontrado en la carpeta **RS-70**.

MEMO

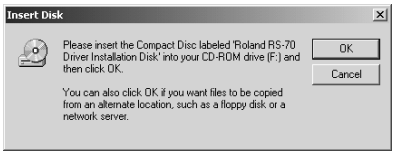
Si aparece un mensaje **"El driver ya está instalado"** puede conectar la unidad RS-70 a su ordenador y usarla.

MEMO

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo (unos pocos segundos) después de encender la unidad para que esta funcione normalmente.

14. Aparecerá el cuadro de diálogo **Insertar disco** .

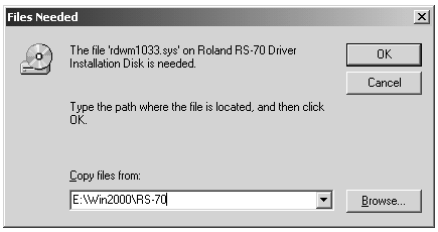
Haga click en **[OK]**.


Insert Disk
Please insert the Compact Disc labeled 'Roland RS-70 Driver Installation Disk' into your CD-ROM drive (F:) and then click OK.
OK
Cancel
You can also click OK if you want files to be copied from an alternate location, such as a floppy disk or a network server.

15. Aparecerá el cuadro de diálogo **Archivos Necesarios**.

El el área **"Copy files from"**, type **"E:\Win2000\RS-70"** and click **[OK]**.

* *El nombre de launidad **"E:"** puede ser distinto en su sistema. Especifique el nombre de la unidad de CD-ROM.*

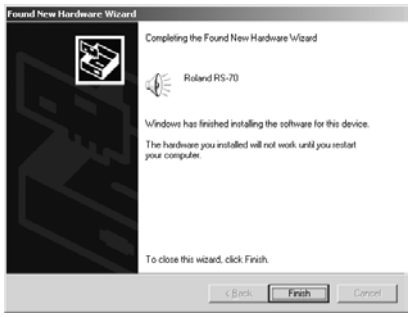

Files Needed
The file 'rdwm1033.sys' on Roland RS-70 Driver Installation Disk is needed.
OK
Cancel
Type the path where the file is located, and then click OK.
Copy files from:
E:\Win2000\RS-70
Browse...

16. Puede que aparezca el asistente de **"Nuevo hardware encontrado"**.

Asegúrese de que aparece en pantalla **"Roland RS-70"** y haga click en **[Finalizar]**.

17. El cuadro de diálogo **Cambio de los ajustes de sistema** puede aparecer. Haga click en **[Si]**.

Windows se reiniciará automáticamente.


Found New Hardware Wizard
Completing the Found New Hardware Wizard
Roland RS-70
Windows has finished installing the software for this device.
The hardware you installed will not work until you restart your computer.
To close this wizard, click Finish.
< Back
Finish
Cancel

Si cambió "Verificación de la firma de archivos"

Si cambió el ajuste **"Verificación de la firma de archivos"** en el **paso 5**, restablezca el ajuste original después de reiniciar Windows.

1. Después de reiniciar Windows, entre con una cuenta de usuario con **privilegios de administrador**.
2. Haga click en el botón **Inicio**, y en el menú que aparece, seleccione **Ajustes del Panel de Control**.
3. En el **Panel de Control**, haga doble click en el icono del **Sistema** para abrir el cuadro de diálogo **Propiedades del Sistema**.
4. Haga click en la lengueta de **Hardware**, y luego haga click en **[Firma de controladores]**. Aparecerá el cuadro de diálogo de **Opciones de Firma de Controladores.**
5. Devuelva el ajuste **"Verificación de Firma de Controladores"** a su estado original **"Advertir"** o **"Bloquear"**), y haga click en **[OK]**.

A continuación realice los ajustes de los controladores → **Ajustes y comprobación** (Pág. 148)

MEMO

El diálogo **Insertar Disco** puede no aparecer. En este caso, proceda con el **paso 15**.

Usuarios de Windows Me/98

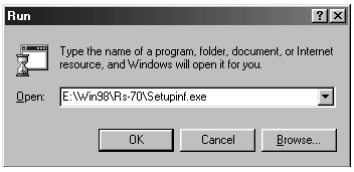
1. Inicie Windows con la unidad RS-70 desconectada.
   Desconecte todos los cables USB excepto un teclado o un ratón USB.

2. Abandone todos los programas.
   Cierre también cualquier ventana abierta. Si está usando cualquier programa de seguridad, antivirus, etc..., abandónelo también.

3. Prepare el CD-ROM.
   Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM de su ordenador.

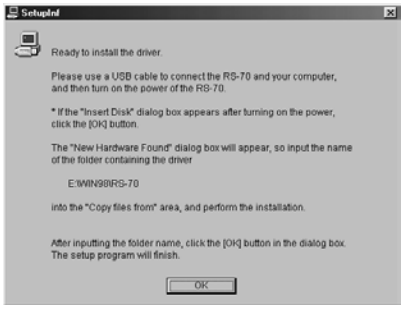
4. Abra el cuadro de diálogo **"Ejecutar..."** .
   Haga click en la ventana de **Inicio** de Windows.
   Del menú que aparece, seleccione, **"Ejecutar..."**

5. En el cuadro de diálogo que aparece, introduzca lo siguiente en el campo **"Abrir"** y haga click en **[OK]**.
   E:\Win98\RS-70\SETUPINF.EXE



   * *La unidad **"E:"** puede tener un nombre distinto en su sistema . Especifique el nombre de su unidad de CD-ROM.*

6. Aparecerá el cuadro de diálogo **Información de configuración**.
   Ahora está preparado para instalar el controlador.


SetupInf
Ready to install the driver.
Please use a USB cable to connect the RS-70 and your computer, and then turn on the power of the RS-70.
* If the "Insert Disk" dialog box appears after turning on the power, click the [OK] button.
The "New Hardware Found" dialog box will appear, so input the name of the folder containing the driver
E:\WIN98\RS-70
into the "Copy files from" area, and perform the installation.
After inputting the folder name, click the [OK] button in the dialog box. The setup program will finish.
OK

7. Conecte la unidad RS-70.
   1. Con el interruptor de la unidad RS-70 apagada, conéctela al adaptador AC.
   2. Conecte el adaptador AC a la toma de corriente.
   3. Use el cable USB para conectar la unidad RS-70 a su ordenador.

8. Ajuste el interruptor de la unidad RS-70 en la posición **ON**.

9. Si está usando Windows 98, aparecerá un cuadro de diálogo **Insert Disk**.
   Haga click en **[OK]**.

MEMO

En este manual, aparece la ubicación de los archivos y de las carpetas en términos de la ruta del archivo, usando "\" como delimitador. Por ejemplo, **Win98\SETUPINF.EXE** indica el archivo **SETUPINF.EXE** encontrado en la carpeta **Win98**.

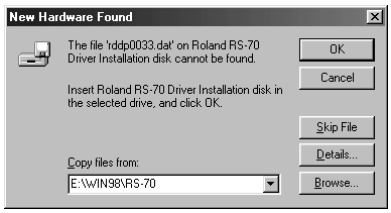
MEMO

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo (unos pocos segundos) después de encender la unidad para que esta funcione normalmente.

NOTE

Si está usando Windows 98 y no aparece el cuadro de diálogo **Insertar Disco**, por favor lea la sección "**El cuadro de diálogo insertar disco no aparece"** (Pág. 161).

10. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo Hardware encontrado.**



En el área **"Copiar archivos desde"**, escriba **"E:\Win98\RS-70"** y haga click en **[OK]**.

* *La unidad **"E:"** puede tener un nombre distinto en su sistema . Especifique el nombre de su unidad de CD-ROM.*

11. Una vez haya instalado el controlador, el cuadro de diálogo, "**Nuevo Hardware encontrado"** se cerrará .

En el cuadro de diálogo **Información de configuración,** haga click en **[OK]**. El cuadro de diálogo **Información de configuración** se cerrará.

A continuación, realice la configuración de los controladores → **Ajustes y verificación** (Pág. 148).

NOTE

Si no aparece el cuadro de diálogo **Insertar Disco**, por favor lea la sección "**El cuadro de diálogo insertar disco no aparece"** (Pág. 161).

Ajustes y verificación

Especifique el destino de la salida para los datos MIDI

Usuarios de Windows XP/2000/Me

1. Abra el **Panel de control**.

Haga clck en el botón **Inicio**, y en la pantalla que aparece, seleccione **Ajustes, del Panel de Control.**

- **Windows XP**

Haga click en el botón **Inicio** y en el menú que aparece seleccione **Panel de Control**.

2. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades de Sonido y Multimedia** (o en Windows XP, **Dispositivos de Sonido y audio**).

- **Windows XP**

En **"Seleccionar una categoría",** haga click en **"Sonido, habla y dispositivos de audio",** a continuación, en **"o seleccione un icono del Panel de Control"** haga click en el icono **Sonidos y dispositivos de audio.**

- **Windows 2000/Me**

En **Panel de Control**, haga doble click en el icono **Sonidos y Multimedia** para abrir el cuadro de diálogo **"Propiedades de sonido y multimedia"**.

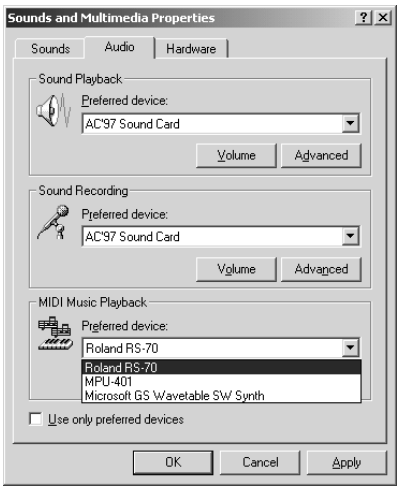
3. Haga click en la lengueta **Audio**.

MEMO

Según la configuración de su sistema, el icono **Sonidos y dispositivos de aucio,** puede aparecer correctamente en el **Panel de Control** (Pantalla clásica). En este caso, haga doble click en el icono **Sounds and Audio Devices**.

4. Para la **reproducción de Música MIDI**, haga click en el símbolo: ▼ localizado en la parte derecha de **[Dispositivo preferido]** (o en Windows XP, **[Dispositivo por defecto]**), y seleccione la unidad **Roland RS-70**.

5. Haga click en **[OK]** para completar los ajustes.



Ha finalizado los ajustes.

Usuarios de Windows 98

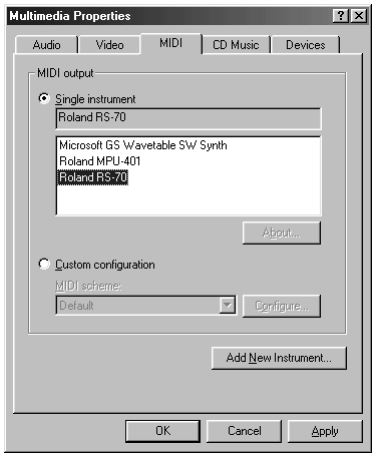
1. Abra **Panel de Control**.
   Haga click en el botón **Inicio** de Windows, y en el menú que aparece, seleccione **Configuraciíon I Panel de Control**.

2. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades Multimedia**.
   En el **Panel de Control**, haga doble click en el icono **Multimedia** para abrir el cuadro de diálogo **"Propiedades Multimedia"**.

3. Haga click en la lengueta **MIDI**.

4. Ajuste **"Salida MIDI".**
   Seleccione **[Instrumento único]**, y elija la unidad **Roland RS-70**.

5. Haga click en **[OK]** para completar los ajustes.



Ha finalizado los ajustes.

Eliminar el controlador USB MIDI

Si no fue posible instalar el controlador de la unidad RS-70 según el procedimiento, o si no puede usar la unidad RS-70 incluso después de instalar el controlador, debe eliminar el controlador existente.

Después de eliminar el controlador, siga el procedimiento descrito en After deleting "**Instalación y configuración del controlador (Windows)** (p. 139)" para reinstalar el controlador.

Para detalles sobre el procedimiento para eliminar el controlador, consulte la explicación incluida en el manual on-line incluido en el CD-ROM de RS Editor.

- **Usuarios de Windows XP/2000**

  En la carpeta Win2000 incluida en el CD-ROM de RS Editor, abra el archivo README_E.HTM y lea "To Uninstall". ("Reinstalación").

- **Usuarios de Windows 98 / Me**

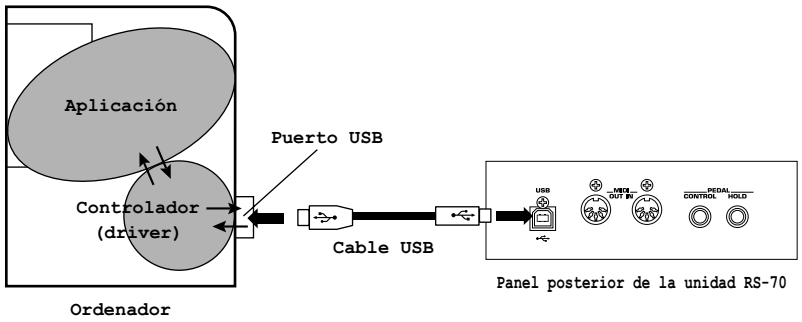
  En la carpeta Win98 incluida en el CD-ROM de RS Editor, abra el archivo README_E.HTM y lea "To Uninstall". ("Reinstalación").

Instalar y configurar el controlador (Macintosh)

Use **OMS** como driver MIDI.

* ***OMS*** *debe estar instalado en su sistema.*

What is a driver?



Un **"driver" (controlador)** es un programa que transfiere datos entre la unidad RS-70 y programas en funcionamiento en su ordenador. Cuando su ordenador y la unidad RS-70 estén conectadas mediante un cable USB. El controlador, envía datos desde el programa a la unidadRS-70, y desde la unidad RS-70 al programa.

Asegúrese de que tener el siguiente material listo, ya que es necesario para realizar las conexiones y la instalación:

- Unidad RS-70
- Adaptador AC
- Cable USB (de venta por separado)
- CD-ROM del programa RS Editor

Instalar el controlador RS-70

Siga el siguiente procedimiento para instalar el controlador de la unidad RS-70.

El controlador incluido **RS-70 OMS** es una ampliación que permite el uso de la unidad RS-70 con OMS. Para poder usarlo, **OMS debe estar instalado previamente en el disco duro en el que usted inició el procedimiento.**

Si desea más información a cerca de OMS, consulte **OMS_2.3_Mac.pdf** (manual online) en la carpeta **OMS2.3.8** incluida en la carpeta **OMS** del CD-ROM.

Desconecte la unidad RS-70 del ordenador Macintosh mientras realiza la instalación.

Si la unidad RS-70 está encendida, aparecerá el siguiente mensaje al iniciar Macintosh. Realice los siguientes pasos según el mensaje que aparezca en pantalla.

Si la pantalla indica:

"Controlador necesario para el dispositivo USB "dispositivo desconocido" no está disponible. Busque el controlador en internet?"

→ Haga click en **[Cancelar]**.

Si la pantalla indica:

1. Abandone todos los programas en funcionamiento.
   Si está usando un programa de seguridad como antivirus o similares asegúrese de abadonarlo también.

2. Prepare el CD-ROM.
   Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM.

3. Haga doble click en el icono **RS-70 Driver-E Installer** (incluido en la carpeta **RS Driver E** del CD-ROM) para iniciar el instalador.

4. Confirme que el controlador OMS está instalado correctamente en la **ubicación de installation**, y haga click en **[Install]**.

5. Si aparece un mensaje como el siguiente, haga click en **[Continue]**.
   El resto de aplicaciones en funcionamiento se cerrarán y la instalación continuará.

This installation requires your computer to restart after installing this software. Click Continue to automatically quit all other running applications. Click Cancel to leave your disks untouched.
Cancel
Continue

6. Un cuadro de diálogo indicará **Instalación satisfactoria**.
   Haga click en **[Restart]** para reiniciar su Macintosh.

MEMO

OMS está incluido en la carpeta **OMS2.3.8** en la carpeta **OMS** del CD-ROM.

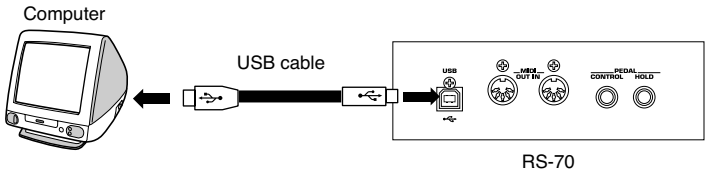
MEMO

Para visualizar **OMS_2.3_Mac.pdf**. necesitará el programa Adobe Acrobat Reader. Es posible descargar la última versión del programa Acrobat Reader desde la página Web de Adobe. http://www.adobe.com (Esta URL puede cambiar sin previo aviso).

Ajustes OMS

1. Conecte la unidad RS-70.

1. Con el interruptor de encendido de la unidad RS-70 apagado, conecte la unidad en el Adapatador AC.
2. Conecte el adaptador AC en una toma de corriente.
3. Use el cable USB para conectar la unidad RS-70 a su ordenador.

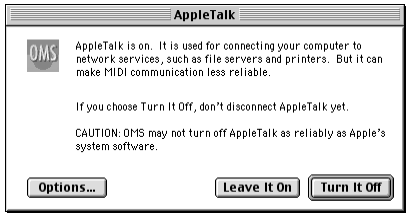


* *Si está usando un ordenador que no está equipado con un conector USB, consulte la Pág. 155.*

2. Ajuste el interruptor de encendido de la unidad RS-70 en la posición **ON**.

3. Haga doble clck en el icono **"OMS Setup"**.

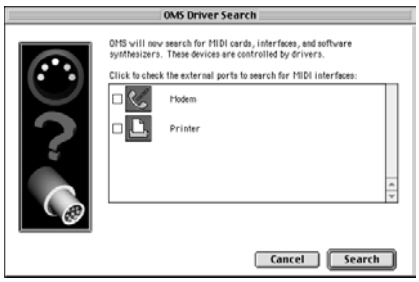
4. Si aparece el cuadro de diálogo **"Apple Talk"** , haga click en **[Turn It Off]**.
A continuación, en el cuadro de diálogo que aparece, haga click en **[OK]**.


AppleTalk
OMS
AppleTalk is on. It is used for connecting your computer to network services, such as file servers and printers. But it can make MIDI communication less reliable.
If you choose Turn It Off, don't disconnect AppleTalk yet.
CAUTION: OMS may not turn off AppleTalk as reliably as Apple's system software.
Options...
Leave It On
Turn It Off

5. Aparecerá el cuadro de diálogo **"Crear una nueva configuración de estudio"**.
Haga click en **[OK]**.

Create a New Studio Setup
A studio setup document is a list of your MIDI devices and cables between them.
You use it to tell applications what's in your studio.
Click OK to have OMS automatically locate your MIDI devices and build a new studio setup document.
Cancel
OK

6. Aparecerá el cuadro de diálogo **"OMS Driver Search"**.
Haga click en **[Search]**.


OMS Driver Search
OMS will now search for MIDI cards, interfaces, and software synthesizers. These devices are controlled by drivers.
Click to check the external ports to search for MIDI interfaces:
Modem
Printer
Cancel
Search

NOTE

Para evitar un mal funcionamiento y/o otros daños a los altavoces y otros dispositivos, siempre baje el volumen de la unidad y apague todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.

MEMO

Si está usando la unidad RS-70 con un secuenciador, no desconecte el cable USB conectado a la unidad RS-70 durante la reproducción de una canción.

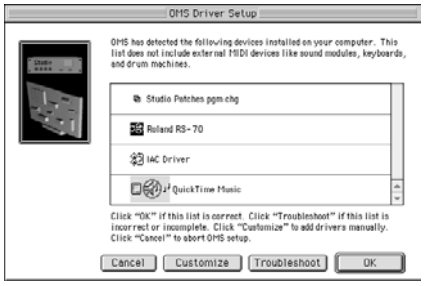
MEMO

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo de tiempo (unos pocos segundos) después del encendido antes de que la unidad pueda funcionar normalmente.

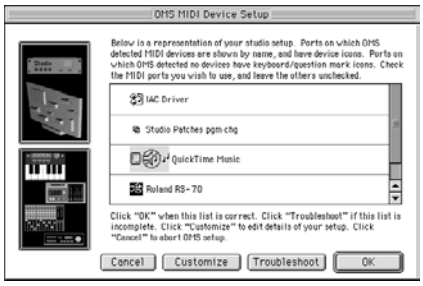
MEMO

Si el cuadro de diálogo **"Crear una nueva configuración de estudio",** no aparece, haga click en **[Nueva configuración de estudio]** en el menu **[File]**.

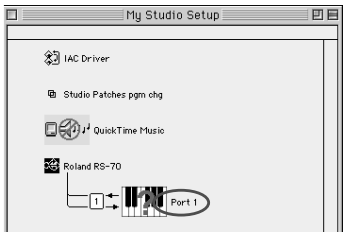
7. Una vez completada la búsqueda, asegúrese de que: **"Roland RS-70"** aparece en la lista del cuadro de diálogo **"OMS Driver Setup"**, y haga click en **[OK]**.


OMS Driver Setup
OMS has detected the following devices installed on your computer. This list does not include external MIDI devices like sound modules, keyboards, and drum machines.
Studio Patches pgm chg
Roland RS-70
IAC Driver
QuickTime Music
Click "OK" if this list is correct. Click "Troubleshoot" if this list is incorrect or incomplete. Click "Customize" to add drivers manually. Click "Cancel" to abort OMS setup.
Cancel
Customize
Troubleshoot
OK

8. Después de asegurarse de que la unidad RS-70 aparece en la lista del cuadro de diálogo **"OMS MIDI Device Setup"** haga click en el recuadro de verificación de la unidad RS-70, y luego haga click en **[OK]**.

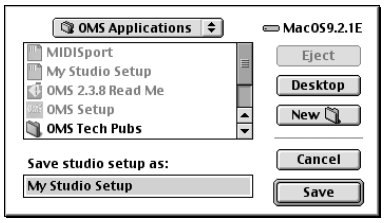

OMS MIDI Device Setup
Below is a representation of your studio setup. Ports on which OMS detected MIDI devices are shown by name, and have device icons. Ports on which OMS detected no devices have keyboard/question mark icons. Check the MIDI ports you wish to use, and leave the others unchecked.
IAC Driver
Studio Patches pgm chg
QuickTime Music
Roland RS-70
Click "OK" when this list is correct. Click "Troubleshoot" if this list is incomplete. Click "Customize" to edit details of your setup. Click "Cancel" to abort OMS setup.
Cancel
Customize
Troubleshoot
OK

9. Cambie el nombre del icono del teclado **"Port 1"** o cualquier otro nombre excepto **"Roland RS-70".**



10. Aparcereá el cuadro de diálogo **"Guardar"**.

Introduzca el nombre que desee, y haga click en **[Guardar]**.



11. Seleccione **[Test Studio]** en el menú **[Studio]** y compruebe que este produce sonido.

12. En la ventana **"My Studio Setup"**, haga clck en el icono del teclado.

Cuando mueva el puntero del ratón cerca del icono del teclado, el icono cambiará su aspecto por el de una nota corchea. Asegúrese de que puede escuchar sonido desde su unidad RS-70.

13. Una vez haya finalizado la comprobación anterior, abandone la configuración OMS.

Esto completará los ajustes de los controladores.

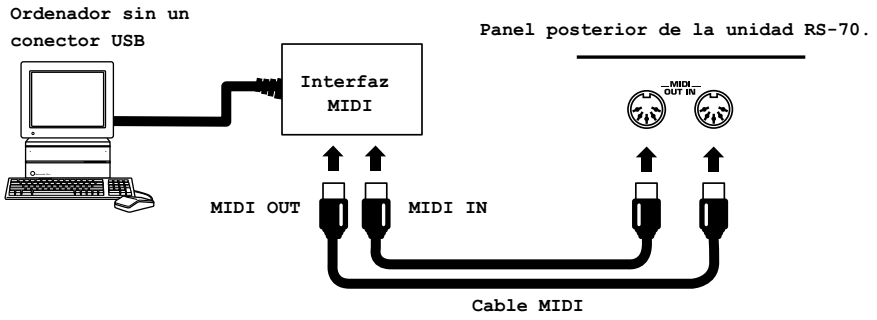
Este procedimiento finaliza las conexiones para la unidad RS-70 y un ordenador Macintosh, y la instalación del controlador MIDI. Ahora la entrada y la salida de los datos MIDI está habilitada para reproducción y grabación.

NOTE

El siguiente paso causará un sonido de alto volumen en la unidad. Por lo tanto, baje el volumen de la unidad antes de continuar.

Conexión con cables MIDI

Es necesario un interfaz MIDI para realizar las conexiones con un ordenador. El interfaz MIDI está conectado al ordenador, y dos cables MIDI conectan los conectores MIDI del interfaz a los conectores MIDI de la unidad RS-70 MIDI.



Instalación del Software de Edición incluido

Para ayudarle a obtener un mayor rendimiento de la unidad RS-70, esta incluye un software de edidicón de RS Editor. Use este programa para crear libremente sus propios sonidos.

Es posible encontrar intrucciones detalladas sobre la instalación del programa en el manual online del CD-ROM Editor RS.

- **Usuarios de Windows**

  En el CD-ROM RS Editor, abra el archivo Readme_E.txt.

- **Usuarios de Macintosh**

  En el CD-ROM RS Editor, abra el archivo ReadMe (Inglés).

Memo

Apéndice

Solución de problemas

Si su sistema no está funcionando de un modo normal, primero compruebe los siguientes puntos. Si después de comprobar estos puntos, el problema persiste, consulte con su distribuidor o con el Servicio Técnico Roland más próximo.

* *Si durante el funcionamiento aparece en pantalla cualquier tipo de mensaje, consulte* ***"Mensajes de Error / Mensajes"*** *(Pág. 154).*

La unidad no se enciende

Está el adaptador de corriente enchufado correctamente a la toma de corriente y a la unidad?

No se produce sonido

Están encendidos los altavoces y el amplificador? (Pág. 18)

Está bajado el volumen?

Compruebe los ajustes de volumen para la unidad RS-70 y cualquier amplificador o mezclador conectados (Pág. 18).

Están conectados correctamente los componentes? (Pág. 17)

Si puede escuchar sonido através de los auriculares, la ausencia de sonido del sistema puede deberse a un corte en el cable o un mal funcionamiento del amplificador o del mezclador. Compruebe de nnuevo los cables de los conectores y el equipo conectado.

Si la unidad está em modo Pattern, está la parte enmudecida? (Pág. 67)

Si la unidad está en modo Pattern, han bajado los ajustes Part Level? (Pág. 80)

Ha activado el modo RS-70 para que le permita escuchar la canción demostración?

Pulse [EXIT] para volver al modo de interpretación normal (Pág. 21).

Está [SOLO SYNTH] ajustado en ON?

La unidad RS-70 no suena simplemente activando [SOLO SYNTH]. Es necesario mantener pulsadas las teclas y posteriormente mover su mano por encima del controlador D Beam (Pág. 36).

Son correctos los ajustes de efectos?

Compruebe el parámetro ON/OFF (Pág. 91), los niveles del Multi-efectos (Pág. 57, Pág. 80), y otros ajustes relacionados.

La afinación del Patch ha excedido el rango en que puede sonar normalmente?

Use "Octave Shift" para bajar (aumentar) el rango de notas interpretadas (Pág. 34).

Si cuando usted pulsa las teclas el teclado no produce sonido, está Local Control ajustado en OFF?

Ajuste Local Control en ON (Pág. 125).

Coinciden el canal de transmisión y de recepción?

- Si usa la unidad RS-70 para dar sonido a un generador de sonido MIDI, asegúrese de que los canales usados para la transmisión mediante el treclado coinciden con los canales de recepción de las partes relevantes en el Generador de sonido MIDI externo (Pág. 130).
- Si usa un dispositivo MIDI externo para dar sonido a la unidad RS-70, es imprescindible que cada canal de recepción de partes esté ajustado en el canal usado para la transmisión con el dispositico MIDI externo (pág. 131).

Se produce una disminución de los niveles de volumen al accionar el pedal o al recibir mensajes MIDI (mensajes de expresión) desde un dispositivo MIDI externo?

Está ajustado en "OFF" el interruptor de recepción MIDI Rx de la parte correspondiente?

Si usa la unidad RS-70 con un dispositivo MIDI externo, actívelo (Pág. 132).

Es posible que los valores de los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa transmitidos mediante un dispositivo externo sean incorrectos?

Si usa la unidad RS-70 con un dispositivo MIDI externo, asegúrese de que se transmiten los mensajes correctos de Selección de Banco y de Cambiop de Programa (Pág. 132).

Está ajustado el parámetro Clock Source en MIDI?

Si ajusta el parámetro Clock Source en "MIDI", algunos de los efectos sincronizados con el secuenciador Quick o con el Tempo, no funcionarán. Ajuste el parámetro Clock Source en "INT" excepto cuando desee sincronizar la unidad RS-70 con un dispositivo MIDI externo (Pág. 125).

La afinación es incorrecta

El ajuste Transpose está activado (On)? (Pág. 35)

Son correctos los ajustes Octave Shift? (Pág. 34)

Son correctos los ajustes Scale Tune? (Pág. 128, Pág. 81)

Son correctos los ajustes Master Key Shift? (Pág. 125)

Son correctos los ajustes Master Tune? (Pág. 125)

Faltan sonidos

El interruptor Solo está ajustado en ON?

Cuando un interruptor Solo (Pág. 57) está ajustado en on, sólo sonará un sonido a pesar de que pulse más de una tecla. Si desea que suenen simultáneamente múltiples sonidos, ajuste el interruptor Solo en: OFF.

Intenta interpretar más de 64 voces a la vez?

- Reduzca el número de notas interpretadas simultáneamente.
- Reduzca el número de notas simultáneas en el patrón.
- Ajuste Voice Reserve en un valor más alto para una parte importante, para asegurarse de que siempre sonará (Pág. 79).

Los efectos no funcionan

Están los interruptores Master Effect ajustados en OFF? (Pág. 91)

Son correctos los ajustes del Chorus?

Compruebe los ajustes de los parámetros Chorus Level (Pág. 112), Chorus Depth (Pág. 113),y Chorus Send Level (Pág. 57, Pág. 82).

Son correctos los ajustes de la Reverb?

Compruebe los ajustes de los parámetros Reverb Level (Pág. 113) y Reverb Send Level (Pág. 57, Pág. 82).

Son correctos los ajustes de Chorus Reverb para el Kit de Ritmo?

Compruebe los ajustes Chorus Send Level (Pág. 64) y Reverb Send Level (Pág. 64) para cada nota del Kit de Ritmo.

Está algún interruptor del Multi-Efectos ajustado en "BYPASS?"

Ajuste el interruptor del Multi-Effects de la parte usada en la posición ON (Pág. 57, Pág. 82).

Son correctos los ajustes Multi-Effects Source? (Pág. 79)

Está el parámetro Clock Source ajustado en "MIDI?"

Si ajusta el parámetro Clock Source (Pág. 125) en "MIDI", algunos de los efectos que se sincronizan con el secuenciador Quick o con el Tempo, no funcionarán. Ajuste el parámetro Clock source en "INT" excepto cuando desee sincronizar la unidad RS-70 con un dispositivo MIDI externo.

Effect Control no funciona

Si está usando los conmutadores [C1]/[C2]/[C3] en modo Pattern para controlar los ajustes de los parámetros del Multi-efectos (MFX PARAMETER), el ajuste **"MFX Source" (Pág. 79)** determinará la parte cuyo efecto será controlado.
Si ajusta el parámetro MFX en la posición "Part1--16", este controlará el efecto de esta parte.
Si el parámetro MFX está ajustado en "PTN/PERF", el ajuste de sistema **"Ptn/Perf Ctrl CH (Canal de control del Patrón)** (Pág. 127) determinará la parte cuyo efecto será controlado. Si este ajuste está en la posición "OFF", no controlará ningún efecto.

Se escucha ruido al cambiar entre patrones

Si cambia de patrón durante la reproducción del secuenciador, es posible que se escuche ruido si el nuevo patrón seleccionado usa un tipo de Multi-efectos (MFX) distinto. Si este ruido le representa un problema, puede ajustar los patrones de toda la canción para que usen el mismo tipo de Multi-efectos (MFX), o puede activar el parámetro "MFX Remain" (Pág. 125).

La reproducción de las notas se retrasa o es irregular

Si crea un patrón que contiene una cantidad de datos extremadamente alta. O si aplica una cantidad excesiva de datos de los conmutadores, las notas pueden retrasarse o su reproducción resultar irregular. Este problema también puede ocurrir si el Tempo se acelera en exceso.

- Elimine datos innecesarios de las notas o de los conmutadores. Use la función "Data Thin" para reducir los datos innecesarios (Pág. 87).
- Use "Move Event"para mover las notas introducidas en la misma posición que los acordes y que estas queden escalonadas en 1 clock (Pág. 78).
- Use "Shift Clock" para mover los datos de las partes distintas a la parte del ritmo hacia atrás en 1 clock (Pág. 87).

La unidad RS-70 contiene algunos patches concebidos para la inerpretación en directo en modo Patch. Estos incluyen sonidos que usan cuatro voces para cada nota, o patches que usan la función Dual para producir sonidos de mayor riqueza. Si usted está usando un secuenciador, la reproducción puede ser más suave si evita usar dichos sonidos o los sustituye por sonidos que usen menor cantidad de voces.

- Consulte la **"Lista Patch"** , y sustituya los Patches por otros que usen menos voces.
- Seleccione Patches cuyo parámetro KEY MODE no sea: "DUAL".
- Si el número de notas que intenta interpretar simultáneamente es significativamente superior a la polifonía máxima, reduzca el número de mensajes de nota en los datos.
- En algunos casos, es posible aligerar la carga de múltiples notas disminuyendo el tiempo de recuperación de los patches usados en las secciones que tengan una densidad de datos mayor.

La reproducción de los datos de canciones no es correcta

Inició la reproducción en un punto distinto al inicio de la canción?

Las canciones concebidas para su reproducción mediante los generadores de sonido del sistema General MIDI y General MIDI2 incluyen un mensaje GM/GM2 System On, grabado al inicio de la canción. Si la unidad no recibe este mensaje, la reproducción de los datos puede ser incorrecta.

Está reproduciendo datos cuyo formato es distinto a General MIDI2 o General MIDI?

El Generador de Sonido de la unidad RS-70 cumple los requisitos de Sistema de General MIDI 2. No es compatible con los datos de canciones que usan formatos distintos a General MIDI2 o General MIDI.

No es posible reproducir arpegios

Se recibe MIDI clock cuando Clock Source (Pág. 125) está ajustado en MIDI?

Ajuste el sistema para que los datos MIDI clock se reciban desde el dispositivo MIDI externo. Algunos dispositivos MIDI conectados pueden no enviar la señal MIDI clock a la unidad RS-70 excepto durante la grabación o reproducción.

El sonido no se detiene al pulsar una tecla

Está invertida la polaridad del Pedal Hold (Pág. 125)

Los mensajes MIDI no se reciben correctamente

Son correctos los ajustes de canal Patch Receive? (Pág. 127)

Está ajustado correctamente cada interruptor Receive?

Compruebe los ajustes del parámetro Pattern Control Channel (Pág. 127), Interruptor Receive Program Change (Pág. 127), Interruptor Receive Bank Select (Pág. 127), Interruptor Receive System Exclusive switch (Pág. 127).

Son correctos los ajustes Device ID number?

Ajuste el número ID del dispositivo (Pág. 127) usado cuando los mensajes Exclusive se grabaron en el secuenciador.

Es correcto el Tempo de reproducción del Secuenciador?

Reproduzca los datos en el secuenciador en el Tempo usado cuando el mensajes Exclusive se grabó en el secuenciador (Pág. 67).

Los mensajes MIDI no se transmiten correctamente

Son correctos los ajustes Patch transmission channel? (Pág. 132)

Cada interruptor de Transmisión está ajustado correctamente?

Compruebe los ajustes del Interruptor Transmit Program Change (Pág. 127), Interruptor Transmit Bank Select (Pág. 127), Interruptor Transmit Edit Data (Pág. 127), Interruptor Transmit Active Sensing (Pág. 127).

El uso del software del secuenciador, la palanca Modulation y la manipulación de los conmutadores no produce ningún efecto en el sonido

Algunos tipos de software de secuenciación pueden no permitir Soft Thru (P. ej., los datos recibidos en el conector MIDI IN no se envían desde el conector MIDI OUT) para mensajes Exclusive. Cuando grabe mensajes Exclusive mediante este software del secuendiador, ajuste Local Control en ON (Pág. 125).

Problemas relacionados con el controlador USB (Windows)

No es posible instalar correctamente el controlador

- **Está el CD-ROM insertado correctamente en su unidad de CD-ROM?**
  La instalación no es posible a menos que el CD-ROM incluido con la unidad RS-70 está insertado en su unidad CD-ROM. Asegúrese de que el CD-ROM está insertado correctamente en su unidad de CD-ROM.
- **Están el CD-ROM o la lente del CD-ROM sucios?**
  Si la unidad de CD-ROM o la lente de la unidad están sucias, el instalador puede no funcionar correctamente. Limpie el disco y /o la lente usando un limpiador disponible comercialmente.
- **Está instalando el software desde una unidad de CD-ROM en red?**
  No es posible instalar el software desde una unidad de CD-ROM que esté en red.
- **Existe espacio libre suficiente en su disco duro?**
  Elimine los archivos innecesarios de su disco duro para aumentar la cantidad de espacio libre. Después de eliminar los archivos innecesarios, vacíe la papelera de reciclaje.
- **Está la unidad RS-70 conectada correctamente?**
  Asegúrese de que el conector USB de su ordenador está conectado a la unidad RS-70 mediante un cable USB. Compruebe esto, y cierre el cuadro de diálogo **Propiedades de sonido y Multi-media** (**Propiedades Multimedia** en Windows 98, y **Sonidos y Propiedades de dispositivos de Audio** en Windows XP), abra el cuadro de diálogo una vez más, y especifique los destinos de entrada y salida de audio y MIDI.
  Consulte **"Especifique el destino de la salida para los datos MIDI"** (Pág. 148).
- **Está encendida la unidad RS-70?**
  Asegúrese de que ha pulsado el interruptor POWER de la unidad RS-70 POWER. Compruebe, y cierre el cuadro de diálogo **Propiedades de sonido y Multimedia,** (**Propiedades Multimedia** en Windows 98, y **Sonidos y Propiedades de dispositivos de Audio** en Windows XP), abra el cuadro de diálogo una vez más, y especifique los destinos de entrada y salida de audio y MIDI.
- Siga el procedimiento para **"Eliminar el controlador MIDI USB"** (pág. 150). Elimine el controlador del dispositivo de audio USB instalado en su ordenador, y luego reinstale el controlador de la unidad RS-70 como se describe en: **"Instalación y configuración del controlador (Windows)"** (Pág. 139). Tambien compruebe si existe algún mensaje "**Dispositivo desconocido"** en **"Otros dispositivos"** o **"Controladores de Bus de Serie Universal".** Si encuentra alguno, elimínelo.

El asistente "Nuevo hardware encontrado" no se ejecuta automáticamente

El asistente "Nuevo hardware encontrado" finaliza antes de completar el proceso

El cuadro de diálogo "Insertar Disco" no aparece

Pueden ser necesarios 15 segundos o más después de la conexión del cable USB para que la unidad RS-70 sea detectada.

- **Está conectado correctamente el cable USB?**
  Asegúrese de que la unidad RS-70 y su ordenador están conectados correctamente mediante el cable USB.
- **Está habilitada la conexión USB en su ordenador?**
  Consulte el Manual del Propietario de su ordensdor y asegúrese de que USB está habilitado.
- **Su ordenador es compatible con las especificaciones USB?**
  Si está usando un ordenador que no cumple las especificaciones eléctricas del protocolo USB, el funcionamiento puede ser inestable. En este caso, es posible que qualquier problema se solucione conectando un hub USB.
  Si las acciones anteriores no solucionan el problema, es posible que la unidad RS-70 haya sido detectada incorrectamente por el ordenador.
  Como se describ en **"Instalación y configuración del controlador (Windows)"** (Pág. 139), y reinstale el controlador.

El mensaje "Nuevo hardware encontrado" después de la instalación del controlador

- Si su ordenador o Hub USB consta de 2 conectores USB más, y usted conecta la unidad RS-70 a un conector USB en el que ésta nunca se había conectado anteriormente, es posible que aparezca el cuadro de diálogo "Dispositivo desconocido" incluso en un ordenador en que haya instalado el controlador.
  Consulte **"Instalación y configuración del controlador (Windows)"** (Pág. 139), e instale el controlador de nuevo. No se trata de un mal funcionamiento.
- Si el mensaje "Dispositivo desconocido encontrado" aparece incluso si la unidad RS-70 está conectada al mismo conector USB que anteriormente, es posible que el ordenador haya detectado la unidad RS-70 incorrectamente.
  Como se describe en **"Instalación y configuración del controlador (Windows)"** (Pág. 139), instale de nuevo el controlador.

Aparece un cuadro de diálogo "Dispositivo desconocido Encontrado" y no es posible instalar el controlador

El controlador no está instalado correctamente

El Administrador de dispositivos muestra "?", "!", o "Dispositivo Compuesto USB"

Es posible que el ordenador haya detectado la unidad RS-70 incorrectamente.
Como se describe en **"Instalación y configuración del controlador (Windows)"** (Pág. 139), instale de nuevo el controlador.

No es posible instalar/eliminar el controlador en Windows XP/2000

- **Inició sesión en Windows como un usuario con privilegios de administrador?**
  Para instalar/eliminar /re-instalar el controlador en Windows XP/2000, debe haber iniciado la sesión en Windows como un usuario con privilegios de administrador.
- **Realizó el procedimiento "Opciones de Firma de Controladores"?**
  Para instalar/reinstalar el controlador, debe seguir el procedimiento "Opciones de Firma de Controladores".
  (Windows XP; Pág. 140, Windows 2000; Pág. 144)

Windows XP/2000 muestra un cuadro de diálogo "Instalación de Hardware" o "Firma digital no encontrada"

- **Realizó el procedimiento "Opciones de Firma de Controladores"?**
  Para instalar/reinstalar el controlador, debe seguir el procedimiento "Opciones de Firma de Controladores".
  (Windows XP; Pág. 140, Windows 2000; Pág. 144)

No hay sonido

- **Ha especificado el destino de la salida MIDI en su sistema operativo?**
  Es necesario que especifique la unidad RS-70 en su ordenador, como el destino de la salida para los datos MIDI. Para detalles sobre cómo realizar este ajuste, consulte **"Ajustes y verificación"** (Pág. 148).
- **Ha especificado el destino de la salida para los datos de audio en su software de reproducción?**
  Según su software, es posible que necesite especificar de nuevo la unidad RS-70 como el destino de la salida de datos MIDI. Para detalles sobre el ajuste, consulte el Manual de Funcionamiento de su programa.
- **Está usando múltiples aplicaciones?**
  Si múltiples aplicaciones están funcionando simultáneamente, puede aparecer un mensaje de error. Si esto ocurre, hagaclick en [OK] y abandone el resto de aplicaciones.
  Incluso si la ventana de una aplicación está cerrada ésta siguie en funcionamiento si sigue en la barra de tareas. Asegúrese de abandonar las aplicaciones innecesarias que aparezcan en la barra de tareas.
- **Está el controlador instalado correctamente?**
  Para poder reproducir datos MIDI mediante la unidad RS-70, el controlador debe estar instalado. Para la instalación y los ajusrtes, consulte **"Instalación y configuración del controlador (Windows)"** (Pág. 139).
- **Está conectado correctamente su equipo de reproducción audio (P. Ej., Sistema estéreo)?**
  Asegúrese de que el conector USB para su ordenador está conectado a la unidad RS-70 mediante USB cable. Asegúrese de que los jacks OUTPUT de la unidad están conectados mediante cables de audio a los jacks input de su reproductor de audio. Para detalles sobre la conexión, consulte la Pág. 17.
- **Está su sistema de audio encendido?**
  Asegúrese de que su equipo de audio está encendido (P. Ej., estéreo) y la unidad RS-70.
- **Están ajustados apropiadamente los diversos niveles de volumen de la unidad RS-70?**
  Use el conmutador [VOLUME] de la unidad RS-70 para ajustar el volumen.
- **Está su ordenador en modo Suspendido o en Hivernación?**
  En este caso, es necesario que su ordenador esté en modo de funcionamiento normal. Posteriormente, abandone todas las aplicaciones que usen la unidad RS-70. A continuación, apague la unidad RS-70 y enciéndala de nuevo.
- **Conectó de nuevo el cable USB o apagó y encendió la unidad RS-70?**
  Abandone todas las aplicaciones que estén usando la unidad RS-70, y apáguela. Luego enciéndala de nuevo.
- **Ha ajustado su ordenador en modo Hivernación?**
  Si su ordenador entra en modo hivernación, abandone los programas que esté usando y luego reinicie su ordenador. Recomendamos que no use el modo hivernación en su ordenador.

Problemas relacionados con el controlador USB (Macintosh)

No es posible instalar el controlador correctamente

- **Está el CD-ROM insertado correctamente en su unidad de CD-ROM?**
  La instalación no es posible a menos que el CD-ROM incluido con la unidad RS-70 está insertado en su unidad CD-ROM. Asegúrese de que el CD-ROM está insertado correctamente en su unidad de CD-ROM.
- **Están el CD-ROM o la lente del CD-ROM sucios?**
  Si la unidad de CD-ROM o la lente de la unidad están sucias, el instalador puede no funcionar correctamente. Limpie el disco y /o la lente usando un limpiador disponible comercialmente.
- **Está instalando el software desde una unidad de CD-ROM en red?**
  No es posible instalar el software desde una unidad de CD-ROM que esté en red.
- **Existe espacio libre suficiente en su disco duro?**
  Elimine los archivos innecesarios de su disco duro para aumentar la cantidad de espacio libre. Después de eliminar los archivos innecesarios, vacíe la papelera de reciclaje.
- **Está la unidad RS-70 encendida?**
  Asegúrese de que ha pulsado el interruptor de la unidad RS-70 [POWER].
- **Está instalado OMS?**
  No es posible instalar el controlador de la unidad RS-70 a menos que OMS esté instalado. Por favor, instale OMS (Pág. 152).

No se ha detectado la unidad RS-70al realizar los ajustes OMS

- **El ordenador ha reconocido la unidad RS-70?**
  Apague la unidad RS-70, y luego enciéndala de nuevo.
  Reconecte el cable USB.
  Si existen otros dispositivos USB conectados, conecte sólo la unidad RS-70.
  Es posible que el ordenador Macintosh no haya detectado correctamente la unidad e inicialice la unidad RS-70. El cable USB de la unidad RS-70 debe permanecer conectado, y debe reiniciar su ordenador. Si en este caso la unidad no ha sido detectada, apague su ordenador y enciéndalo de nuevo.
  Si conecta la unidad RS-70 mediante la toma USB del teclado del Macintosh, ésta tampoco será detectada. Por favor, conecte la unidad RS-70 a un conector USB de la unidad central del ordenador.

No se produce sonido

- **Ha especificado los datos MIDI de destino de salida en su sistema operativo?**
  En su ordenador, necesitará especificar la unidad RS-70 como el destino de la salida para los datos MIDI. Para detalles sobre cómo realizar este ajuste, consulte **"Ajustes OMS"** (Pág. 153).
- **Ha especificado el destino de la salida para los datos de audio en su software de reproducción?**
  Según su software, es posible que necesite especificar de nuevo la unidad RS-70 como el destino de la salida de datos MIDI. Para detalles sobre el ajuste, consulte el Manual de Funcionamiento de su programa.
- **Está usando múltiples aplicaciones?**
  Si múltiples aplicaciones están funcionando simultáneamente, puede aparecer un mensaje de error. Si esto ocurre, hagaclick en [**OK**] y abandone el resto de aplicaciones.

- **Está el controlador instalado correctamente?**
  Para poder reproducir datos MIDI mediante la unidad RS-70, el controlador debe estar instalado. Para la instalación y los ajusrtes, consulte **"Instalación y configuración del controlador (Macintosh)"** (Pág. 151).
- **Está conectado correctamente su equipo de reproducción audio (P. Ej., Sistema estéreo)?**
  Asegúrese de que el conector USB para su ordenador está conectado a la unidad RS-70 mediante USB cable. Asegúrese de que los jacks OUTPUT de la unidad están conectados mediante cables de audio a los jacks input de su reproductor de audio. Para detalles sobre la conexión, consulte la Pág. 17.
- **Está su sistema de audio encendido?**
  Asegúrese de que su equipo de audio está encendido (P. Ej., estéreo) y la unidad RS-70.
- **Están ajustados apropiadamente los diversos niveles de volumen de la unidad RS-70?**
  Use el conmutador [VOLUME] de la unidad RS-70 para ajustar el volumen.
- **Está su ordenador en modo Suspendido o en Hivernación?**
  En este caso, es necesario que su ordenador esté en modo de funcionamiento normal. Posteriormente, abandone todas las aplicaciones que usen la unidad RS-70. A continuación, apague la unidad RS-70 y enciéndala de nuevo.
- **Está OMS ajustado correctamente?**
  Como se describe en **"Ajustes OMS"** (Pág. 153), compruebe los ajustes OMS.
  Asegúrese de que el dispositivo para MIDI IN/OUT está seleccionado correctamente en los ajustes MIDI de su software de secuenciación.
- **Ha habilitado los ajustes OMS?**
  Si no aparece un símbolo en forma de diamante en el límite izquierdo del área del título en la ventana de configuración OMS, la configuración no está habilitada. En el menú OMS File, elija "Make Current".
- **Ha ajustado su ordenador en modo hivernación?**
  Si su ordenador entra en modo hivernación, abandone los programas que esté usando y luego reinicie su ordenador. Recomendamos que no use el modo hivernación en su ordenador.

No es posible reproducir MIDI

- **Ha seleccionado el dispositivo MIDI que está usando correctamente?**
  Realice los ajustes para el dispositivo de salida MIDI, una vez más (Pág. 153).
- **Ha ajustado las pistas correctamente?**
  Las pistas MIDI en que no se haya asignado ningún dispositivo de reproducción MIDI, no se escucharán. Si usted desea reproducir una pista MIDI, debe asegurarse de que el dispositivo MIDI que desea usar aparece en su programa como el puerto de salida MIDI (MIDI output). Para detalles, consulte el Manual del Funcionamiento de su software.

Mensajes de Error/Mensajes

Mensaje	Significado	Medidas de solución
Checksum Error	El parámetro checksum de un mensaje System Exclusive recibido fue incorrecto.	Ajuste el valor de checksum correcto.
MIDI Buffer Full	Debido a un volumen irregular de memsajes MIDI recibidos, la unidad RS-70 no ha podido procesarlos correctamente.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se transmitirán.
MIDI Communication Error	Hay un problema con las conexiones del cable MIDI.	Compruebe que los cables MIDI no estén dañados o se hayan desconectado.
Receive Data Error	Recibió un mensaje MIDI incorrectamente.	Si el mismo mensaje de error aparece repetidamente, el problema se debe a los mensajes MIDI que se transmiten a la unidad RS-70.
User Memory Damaged	Se han perdido los datos en la memoria de usuario.	Inicialice la memoria a sus ajustes de Fábrica mediante la Función Factory Reset.
USB Off Line	Es posible que el ordenador conectado al conector USB de la unidad RS-70 se haya apagado.	Compruebe la corriente del ordenador conectado.
	Es posible que un cable USB se haya desconectado o tenga un cortocircuito.	Compruebe que el cable USB no esté dañado o desconectado.
No File	La unidad RS-70 no encuentra ningún archivo utilizable. (Nota: Este mensaje aparecerá si no existe ninún archivo con la extensión RSU o MID.)	—
Disk Not Ready	No hay insertado ningún disco en la unidad.	Inserte un disco.
Unformatted Disk	Este disco no es utilizable por la unidad RS-70.	Formatee el disco en la unidad RS-70.
Write Protected	La lengueta de protecció contra escritura del disco está en la posición de protección. No es posible escribir datos en el disco.	Ajuste la lengueta de protección en la posición de escritura y reintente de nuevo la operación.
Master Disk	Se trata de un disco Original. Los discos originales o maestros, no pueden usarse para almacenar información, ni pueden formatearse.	—
Disk Read/Write Error	Un archivo esta corrupto el disco está rayado o dañado o la unidad de disco sufre un mal funcionamiento.	Inserte otro disco formateado en la unidad RS-70 (que no contenga datos importantes). Si esto resuleve el problema, entonces se trata de un disco dañado o arañado o un archivo corrupto. No use este disco. Si aparece repetidamente el mismo mensaje de error, es posible que la unidad presente un mal funcionamiento. Si la unidad de disco tiene un mal funcionamiento podría dañar el disco. Consulte con su distribuidor o con el Servicio Técnico Roland más próximo.
Too Many Files	Se ha excedido el número máximo de archivos que se pueden crear.	Elimine archivos innecesarios.
File Format Error	Este archivo no es compatible con la unidad RS-70.	—
Disk Incorrect	La operación que intentó ejecutar no es adecuada para este disco. (Nota: este mensaje aparecerá si usted inserta un disco distinto durante la copia de seguridad del disco).	No seleccione este disco para la operación.
Memory Full	La Memoria Interna está llena, impide el proceso de datos.	Elimine datos innecesarios, reduciendo la cantidad de datos en el patrón.
File Name Duplicate	En el disco existe un archivo con el mismo nombre.	Use un nombre de archivo distinto.
Disk Full	El espacio libre en el disco insuficiente para guardar los datos.	Inserte un disco distinto (formateado en la unidad RS-70) o elimine datos innecesarios e intente de nuevo la operación.
Irregular Name	El nombre del archivo contiene un espacio en sus caracteres.	Cambie el nombre del archivo.
Data Not Found	Debido a que los datos no se encontraron en la ubicación especificada, la operación no pudo ejecutarse. (Este mensaje aparecerá en pantalla si no hay datos aplicables en el Microscopio).	Especifique la ubicación correcta.
CANCELED	El progreso se ha cancelado. (No se trata de un mensaje de error).	—

Lista de Parámetros

Parámetros del Patch

Patches

Parámetros Patch Common (Pág. 56)

Parámetros		Valor
Name	Nombre del Patch	espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Category		* Consulte "**Seleccionar Patches por categorías"** (Pág. 24).
Key Mode		SINGLE, SPLIT, DUAL
Patch Level		0–127
Tone Balance		-64 (LOWER) – +63 (UPPER)
Split Point		A0–C8
Split Arp	Arpegio dividido	UPPER, LOWER, BOTH
Solo Switch		OFF, ON, UPPER, LOWER
ModulationDst	Destino de la Modulación	UPPER, LOWER, BOTH
PitchBend Dst	Destino del Cambio de Afinación	UPPER, LOWER, BOTH
Modify Dest	Destino de la Modify	UPPER, LOWER, BOTH * Este parámetro está vinculado con el ajuste [DESTINATION TONE].
ExpressionDst	Destino de la Expresión	UPPER, LOWER, BOTH
Active Exp Sw	Interruptor Active Expression	OFF, ON

Parámetros Patch Tone (Pág. 57)

Parámetros		Valor
No.	Número Original del sonido	0001–1024
Tone Pan		L64–63R
MFX Switch	Interruptor del Multi-efectos	BYPASS, ON
Chorus Send Lvl	Nivel de envío de Chorus	0–127
Reverb Send Lvl	Nivel de envío de Reverb	0–127
Coarse Tune		-48– +48
Fine Tune		-50– +50
Portamento Sw	Interruptor Portamento	OFF, ON
Portamento Time		0–127
Velo Sens Depth	Profundidad del parámetro Velocity Sensitivity	-64– +63
Velo Sens Ofs	Ajuste por defecto de Velocity Sensitivity	-64– +63
Pitch Bend Range		0–24
Filter LFO	Interruptor del filtro LFO	OFF(PCH), ON(FLT)
LFO Rate		-64– +63
LFO Depth		-64– +63
LFO Delay		-64– +63
Cutoff Freq	Frecuencia de corte	-64– +63
Resonance		-64– +63
Attack Time		-64– +63
Decay Time		-64– +63
Release Time		-64– +63

Parámetros de Efectos Patch

* *Los mismos parámetros también són válidos para los Kits de Ritmo.*

Parámetros		Valor
Grupo del Multi-efectos		
Type	Tipo de Multi-efectos	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Parámetros del Multi-efectos	El número de parámetros cambia según del tipo de Multi-efectos. Consulte **"Ajustar los parámetros del Multi-efectos"** (Pág. 94).
Send Lvl to Cho	Envío de efectos del Multi-efectos al Chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Envío de efectos del Multi-efectos a la Reverb	0–127
Ctrl 1	Control del Multi-effects 1	Consulte **"Ajustar los parámetros del Multi-efectos"** (Pág. 94).
Ctrl 2	Control del Multi-effects 2	Consulte **"Ajustar los parámetros del Multi-efectos"** (Pág. 94).
Grupo de efectos del Chorus		
Type	Tipo de Chorus	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pref-LPF	Ajuste pre-filtro paso bajos del Chorus	0–7
Level	Nivel de Chorus	0–127
Feedback	Nivel de realimentación del Chorus	0–127
Delay	Tiempo de Delay del Chorus	0–127
Rate	Rango del Chorus	0–127
Depth	Profundidad del Chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del Chorus a la Reverb	0–127
Grupo de efectos de la Reverb		
Type	Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Caracter de la Reverb	0–7
Pre-LPF	Ajuste pre-filtro paso bajos de la Reverb	0–7
Level	Nivel de Reverb	0–127
Time	Tiempo de Reverb	0–127
Delay Feedback	Realimentación del Delay de la Reverb	0–127

Patches del Ritmo

Parámetros Rhythm Common (Pág. 63)

Parámetros		Valor
Name	Nombre del Kit de Ritmo	espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

Parámetros del sonido de Ritmo (Pág. 63)

Parámetros		Valor
Pitch		-60– +67
Level		0–127
Pan		RANDOM, L63–63R
Chorus Send Lvl	Nivel de envío del Chorus	0–127
Reverb Send Lvl	Nivel de envío de la Reverb	0–127

Parámetros del Patrón

Parámetros Pattern Common (Pág. 79)

Parámetros		Valor
Name	Nombre del patrón	espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Voice Rsv 1–16	Parámetro Voice Reserve 1–16	0–63, FULL
Level	Nivel del patrón	0–127
MFX Source		PTN/PERF, PART1–PART16

Parámetros del secuenciador de patrones (Pág. 79)

Parámetros		Valor
Tempo	Tempo del Patrón	5–300
Tempo Change	Cambio de Tempo del Patrón	OFF, ON
End Tempo	Tempo de final del Patrón	5–300
Tempo Chg Crv	Curva de Cambio de Tempo del Patrón	LINEAR, CURVE1, CURVE2

Parámetros de los Patrones de Efectos

Parámetros		Valor
Grupo del Multi-efectos		
Type	Tipo de Multi-efectos	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
Parámetro		El número de parámetros cambia según del tipo de Multi-efectos. Consulte **"Ajustar los parámetros del Multi-efectos"** (Pág. 94).
Send Lvl to Cho	Envío de efectos del Multi-efectos al Chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Envío de efectos del Multi-efectos a la Reverb	0–127
Ctrl 1	Control del Multi-efectos 1	Consulte **"Ajustar los parámetros del Multi-efectos"** (Pág. 94).
Ctrl 2	Control del Multi-efectos 2	Consulte **"Ajustar los parámetros del Multi-efectos"** (Pág. 94).
Chorus effects group		
Type	Tipo de Chorus	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pref-LPF	Ajuste pre-filtro paso bajos del Chorus	0–7
Level	Nivel de Chorus	0–127
Feedback	Nivel de realimentación del Chorus	0–127
Delay	Tiempo de Delay del Chorus	0–127
Rate	Rango del Chorus	0–127
Depth	Profundidad del Chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del Chorus a la Reverb	0–127
Reverb effects group		
Type	Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Caracter de la Reverb	0–7
Pre-LPF	Ajuste pre-filtro paso bajos de la Reverb	0–7
Level	Nivel de Reverb	0–127
Time	Tiempo de Reverb	0–127
Delay Feedback	Realimentación del Delay de la Reverb	0–127

Parámetros Pattern Part Setup (Pág. 80)

Parameters		Value
Level	Nivel de la Parte	0–127
Pan	Panorámico de la Parte	RANDOM, L63–63R
Receive Ch	Canal de recepción	1–16
Receive Sw	Interruptor de Recepción	OFF, ON
Receive Prg Chg	Interruptor de Recepción de Cambio de Progama	OFF, ON
Receive Bank Sel	Interruptor de selección de banco	OFF, ON
Grupo PART SCALE		
Type	Tipo de Afinación Part Scale	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C–TuneB	Afinación Part Scale C–B	-64–63

Parámetros de Canción (Pág. 116)

Parámetros		Valor
Name	Nombre de la canción	espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Loop Switch	Interruptor de Loop de la canción	OFF, ON

Parámetros del Sistema (Pág. 125)

Parámetros		Valor
Grupo GENERAL		
LCD Contrast		1–10
Master Tune		415.3–466.2
Master Key Sft	Ajuste Master Key Shift	-24– +24
Master Level		0–127
MFX Remain	Interruptor MFX Remain	OFF, ON * Afecta a ambos modos, el modo de Patrones y de canción.
Hold Pedal	Polaridad del pedal Hold	STANDARD, REVERSE
Local Control	Controlador Local	OFF, ON
Clock Source		INT, MIDI
Sync Output	Interruptor Sync Output	OFF, ON
Grupo del METRONOMO		
Mode		OFF, REC ONLY, REC&PLAY, ALWAYS
Level		0–10
Sound		TYPE1, TYPE2, TYPE3, TYPE4
CONTROLLER group		
Mod	Asignación de la Modulation	MODULATION, PORTA TIME, VOLUME, BALANCE, PAN, EXPRESSION, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, RESONANCE, RELEASE TIME, ATTACK TIME, CUTOFF, DECAY TIME, LFO RATE, LFO DEPTH, LFO DELAY, CHO SEND LEVEL, REV SEND LEVEL, MFX PARAMETER1, MFX PARAMETER2, AFTERTOUCH
Pedal	Asignación del Pedal de Control	Valores para asignar la modulación, PUNCH I/O, TAP TEMPO
C1–C3	Asignación de los conmutadores C1–C3	Valores para la Asignación de Modulación, PATCH MODIFY
Grupo MIDI y USB		
Patch Rx Ch	Canal de Recepción Patch	1–16
Patch Tx Ch	Canal de Transmisión Patch	1–16, RxCH, OFF
Ptn/Perf Ctrl Ch	Canal Pattern Control	1–16, OFF
Rx Prog Chg	Interruptor de Recepción de Cambio de Programa	OFF, ON
Rx Bank Sel	Interruptor de Recepción de Selección de banco	OFF, ON
Rx Sys Exc	Interruptor de Recepción System Exclusive	OFF, ON
Tx Prog Chg	Interruptor de Transmisión de Cambio de Programa	OFF, ON
Tx Bank Sel	Interruptor de Transmisión de Selección de Banco	OFF, ON
Tx Edit Data	Interruptor de Transmisión de Edición de Datos	OFF, ON
Tx Active Sens	Interruptor de Transmisión Active Sensing	OFF, ON
Device ID	Número de identificación del Dispositivo	17–32
Soft Thru	Interruptor Soft Through	OFF, ON
MIDI-USB Thru		OFF, ON
Descriptor	Descriptor USB	VENDER, GENERIC
MEMORY INFO group		
Seq Block	Bloque de Datos del Secuenciador	* Invariable
SysEx Blk	Bloque de datos System Exclusive	* Invariable
User Block	Bloque de datos de Usuario	* Invariable
PATCH SCALE group		
Type	Tipo de Afinación Patch Scale	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C–Tune B	Afinación Patch Scale C–B	-64– +63

Mapa de Implementación MIDI

SINTETIZADOR **Fecha : 1 de Abril del 2003**

Modelo RS-70 **Sección del Generador de Sonido** **Versión : 1.00**

Función...		Transmitidos	Reconocidos	Comentarios
Básico	Por defecto	1-16	1-16	
	Cambiado	1-16	1-16	
Modo	Por defecto	Mode 3	Modo 3	
	Mensajes	X	Modo 3, 4 (M = 1)	* 2
	Alterado	**********		
Número de nota:		0-127	0-127	
	True Voice	**********	0-127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Teclado	X	O	*1
	Canal	O	O	*1
Cambio de Afinación		O	O	*1
Cambio de control	0, 32	O *1	O *1	Selección de Banco
	1	O	O *1	Modulación
	5	O	O *1	Tiempo de Portamento
	6, 38	O	O *1	Entrada de datos
	7	O	O *1	Volumen
	8	O	O *1	Balance
	10	O	O *1	Panorámico
	11	O	O *1	Expresión
	12	O	O *1	Effect control 1
	13	O	O *1	Effect control 2
	64	O	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Soft
	71	O	O *1	Resonancia
	72	O	O *1	Tiempo de Recuperación
	73	O	O *1	Tiempo de Ataque
	74	O	O *1	Corte
	75	O	O *1	Tiempo de Atenuación
	76	O	O *1	Rango del Vibrato
	77	O	O *1	Profundidad del Vibrato
	78	O	O *1	Delay del Vibrato
	84	X	O *1	Control del Portamento
	91	O	O (Reverb) *1	Efectos Generales 1
	93	O	O (Chorus) *1	Efectos Generales 3
	98, 99	X	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O *1	RPN LSB, MSB
Cambio de Programa :	True Number	O **********	0 *1 0-127	N° de Programa 1-128
System Exclusive		O	0 *1	
System Common	: Posición de la canción	X	X	
	: Selección de la canción	X	X	
	: Petición de afinación	X	X	
System Real Time	:Reloj	X	O	*3
	:Órdenes	X	O	*3
Mensaje Aux	: All sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Cntrollers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123-127)	
	: Active Sensing	O	O *1	
	: Systemn Request	X	X	
Notas		* 1 O X es seleccionable. * 2 Reconocido como M=1 incluso si M≠1. * 3 Reconocido cuando el parámetro Clock Source (SYSTEM) está ajustado en "MIDI".		

Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 2 : OMNI ON, MONO O : Si
Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Mapa de Implementación MIDI

SINTETIZADOR **Fecha: 1 de Abril, 2003**

Modelo RS-70 Sección Secuenciador **Versión: 1.00**

Función...	Transmitidos	Reconocidos	Comentarios
Canal Básico — Por defecto	1–16	1–16	No existe un canal básico específico.
Canal Básico — Cambiado	X	1–16	
Modo — Por defecto	Mode 3	X	
Modo — Mensajes	OMNI OFF, POLY *2	X	
Modo — Alterado	**********	**********	
Número de nota: True Voice	0–127	0–127	
	**********	0–127	
Velocity — Note On	O	O	
Velocity — Note Off	O	O	
After Touch — Teclado	O	O	
After Touch — Canal	O	O	*1
Cambio de Afinación	O	O	*1
Cambio de Control 0–119	O	O *1	*1
Cambio de Programa : True Number	O	O *1	*1
	**********	0–127	
System Exclusive	O	O	*1
System Common : Posición de la canción	O	O	*3
System Common : Selección de la canción	X	X	*3
System Common : Petición de Afinación	O	O	
System Real Time : Reloj	O	O	*3
System Real Time : Órdenes	O	O	*3
Aux Messages : All Sound Off	O	O	
Aux Messages : Reset All Controllers	O	O	
Aux Messages : Local On/Off	X *4	X	
Aux Messages : All Notes Off	O *5	O (123–127) *5	
Aux Messages : Active Sensing	X *6	O *6	
Aux Messages : System Request	X	X	
Notas	* 1 O X es seleccionable. * 2 OMNI OFF y POLY ON se transmiten a todos los canales en la secuencia de encendido. * 3 Reconocidos cuando el parámetro Clock Source (SYSTEM) está ajustado en "MIDI". * 4 No almacenados/transmitidos al ser recibidos. Pueden crearse y transmitirse mediante la función Microscopio. * 5 Mensajes de Modo(123 -127) se graban y se transmiten, después de la desactivación de todas las notas. El mensaje All Note Off por si mismo no se graba ni se transmite, sin embargo puede ser creado y transmitido mediante la función Microscopio. * 6 Transmitido/recibido mediante la sección del Generador de Sonido. La sección del secuenciador usa estos mensajes para control de errores en caso de que se interrumpa la recepción.		

Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 2 : OMNI ON, MONO O : Si

Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 4 : OMNI OFF, MONO X : No

* *También está disponible una publicación a parte, titulada "Implementación MIDI", que proporciona detalles completos sobre el modo en que el MIDI ha sido implementado en esta unidad. Si usted necesita esta publicación, (por ejemplo en el caso en que usted intente llevar a cabo programación a nivel de bits), por favor, contacte con el Servicio Técnico Roland más cercano, o con un distribuidor autorizado Roland.*

Especificaciones

RS-70: Teclado de sintetizador (compatible con General MIDI 2 System)

Teclado

61 teclas (característica Velocity)

[Generador de Sonido]

Polifonía Máxima

64 voces

Partes

16

* *Es posible asignar dos sonidos a cada parte (Patch); Estos pueden ser divididos o superpuestos en capas.*

Memoria Wave

64 megabytes (equivalentes a 16-bits lineales)

Memoria de Fábrica

Sonidos originales: 1,024
Patches: 768 (RS-70 originales: 512, General MIDI 2: 256)
Kits de Rirmo: 30 (RS-70 originales: 21, General MIDI 2: 9)

* *Cada patrón proporciona una interpretación.*

Memoria de Usuario

Patches: 128

* *Es posible asignar 2 sonidos a cada Patch.*

Kits de ritmo: 16

* *Cada patrón proporciona una interpretación.*

Efectos

Multi-efectos: 47 tipos
Reverb: 8 tipos
Chorus: 8 tipos

[Secuenciador Rápido]

Sistema

Secuenciador de Patrones basado en instrumentos con una función de interruptor de Patrones a Tiempo real.

Métodos de Grabación

Grabación Loop a Tiempo Real, Grabación por Pasos.

Pistas

16 Pistas/Patrón

Resolución

96 TPQN

capacidad de almacenamiento de notas

Aprox. 100,000 notas

Tempo

5–300 BPM (con la función Tap Tempo)

Patrones

Patrones de Usuario: máximo. 256

* *Los 128 Patrones de fábrica (incluidos los 110 Patrones de Ritmo) se incluyen como parte de los patrones de usuario, que pueden reescribirse y borrarse.*

Duración del Patrón

1–998 compases

Canciones de usuario

Máximo. 99

[Otros]

Memoria Multi-Chord

Kits de Acorde de serie: 16

* *Cada Kit de acordes tiene asignadas 12 especies de acorde.*

Kits de Acordes de Usuario: 8

* *Es posible asignar 12 especies de acorde a cada Kit de Acordes.*

Frase/Arpegio

Plantillas de Fábrica: más de 300
Plantillas de usuario: 8
Estilos de fábrica: más de 400
Estilos de usuario: 8

Dispositivo de almacenamiento externo

Disquette floppy de 3.5 pulgadas: 1.44 MB (2HD), 720 KB (2DD) (permite la reproducción de archivos de música SMF para General MIDI o General MIDI 2).

Pantalla

20 caracteres, 2 líneas (LCD de luz negra)

Fuente de alimentación

Adaptador AC DC 9 V

Corriente

1,500 mA

Dimensiones

1,033 (Anchura) x 294 (Profundidad) x 103 (Altura) mm
40-11/16 (W) x 11-5/8 (D) x 4-1/16 (H) pulgadas

Peso

5.8 kg/12 lbs., 13 oz. (excluyendo el Adaptador de Corriente)

Accesorios

Manual del Propietario
Adaptador AC (PSB-1U)
CD-ROM (Programa de edición para PC/Mac, controlador USB-MIDI)

Opciones

Pedal de disparo: DP-2, DP-8
Pedalera: BOSS FS-5U
Pedal de expresión: EV-5

* *Las especificaciones y/o apariencia de esta unidad, están sujetas a cambios sin previo aviso, con el objetivo de mejoras en el producto.*

Índice

A

Accent Rate (Arpeggio Accent Rate)
  Arpeggio Accent Rate ... 73
Active Exp Sw (Active Expression Switch)
  Active Expression Switch ... 57
ACTIVE EXPRESS (Active Expression)
  Active Expression ... 36
Aftertouch ... 130
All Reset ... 138
Arpeggiator ... 27, 72
Arpeggio Hold Switch ... 74
Arpeggio Key Trigger ... 74
Arpeggio Keyboard Velocity ... 74
Arpeggio Motif ... 73
Arpeggio Octave Range ... 74
Arpeggio Shuffle Rate ... 73
Arpeggio Shuffle Resolution ... 73
Arpeggio Style ... 73
Arpeggio Variation ... 73
Assign a name ... 54
  Patch Name ... 56
  Pattern Name ... 79
  Rhythm Set Name ... 63
  Song Name ... 116
ASSIGNABLE ... 37
Attack Time ... 32, 59
Auto Calculate Checksum ... 77
Auto Punch-In/Out ... 69

B

Backup ... 122
BPM ... 67

C

C1–C3
  C1–C3 Knob Assign ... 126
  V-LINK Setup Parameters ... 138
Category ... 56
Category groups ... 24
Change Volume Label ... 122
Channel messages ... 129
Character ... 113
Chord memory ... 74
Chorus ... 39
Chorus Delay Time ... 112
Chorus Depth ... 113
Chorus Feedback Level ... 112
Chorus Level ... 112
Chorus Parameters ... 112
Chorus pre-low pass filter ... 112
Chorus Rate ... 112
Chorus send level to reverb ... 113
Chorus Send Lvl (Chorus Send Level)
  Patch Tone Parameters ... 57
  Pattern Part Effects ... 82
  Rhythm Tone Parameter ... 64
Chorus Type ... 112
Clip Tx Ch (V-LINK Clip Transmit Channel) ... 137
Clip1 Note ... 137
Clock Source ... 125
Coarse Tune ... 57
Control Change ... 130
CONTROLLER ... 126
COPY ... 78
Count In ... 71
Ctrl 1, 2 (Multi-Effects Control 1, 2) ... 95
Ctrl Tx Ch (V-LINK Controller Transmit Channel) 138
Current Part ... 51
cursor ... 53
CUTOFF ... 33
  V-LINK Setup Parameters ... 138
Cutoff Freq (Cutoff Frequency) ... 58

D

D Beam Controller ... 35
D BEAM POLARITY ... 38
D BEAM SENS ... 38
Decay Time ... 32
  Patch Tone Parameters ... 59
DEL ... 78
Delay ... 112
Delay Feedback ... 113
Delete File ... 122
Demo songs ... 21
Depth ... 113
Descriptor (USB Descriptor) ... 128
DESTINATION TONE ... 30
Device ID (Device ID Number) ... 127
Disk Information ... 123
Disk Utility ... 119
Driver
  Deleting ... 150
  Install (Macintosh) ... 151
  Install (Windows) ... 139
  Settings and checking ... 148

E

Edit
  Microscope Edit ... 76
  Pattern Settings ... 79
Effect Signal Path ... 92
Effects ... 51, 91
End Tempo (Pattern End Tempo) ... 79
ENT ... 53
Envelope ... 59
Events ... 76
Exclusive messages ... 130
ExpressionDst (Expression Destination) ... 57

F

FACTORY RESET ... 20
  Patch Utility ... 62
  Pattern Utility ... 90
  Song Utility ... 118
Feedback ... 112

Filter 58
V-LINK Setup Parameters 138
Filter LFO (Filter LFO Switch) 58
Fine Tune 58
Floppy Disk Drive 119
Format 121

G

GENERAL 125
General MIDI 11
General MIDI 2 11
Grid Resolution 71
Grid Strength 71

H

Hold (Arpeggio Hold Switch) 74
Hold Pedal (Hold Pedal Polarity) 125

I

Input
Numbers and numerals 54
INS 78

K

Kbd Velocity (Arpeggio Keyboard Velocity) 74
Key Mode 55–56
Key Trigger (Arpeggio Key Trigger) 74

L

LCD Contrast 19, 125
Level
Chorus Level 112
Metronome Level 125
Part Level 80
Pattern Level 79
Reverb Level 113
Rhythm Tone 63
LFO 31, 58
LFO Delay 58
LFO Depth 58
LFO Rate 58
Load 119
Local Control (Local Controller) 125
Local Sw (V-LINK Local Switch) 137
Looping the song 116
Lower tone 50

M

Manual Punch In/Out 69
MASTER EFFECT SWITCH 91
Master Effects Switch 39, 82
Master Key Sft (Master Key Shift) 125
Master Level 125
Master Tune 125
Maximum Polyphony 51
Memory 52
MEMORY INFO 128
METRONOME 125
Metronome Mode 125
MFX Remain (MFX Remain Switch) 125
MFX Source 79
MFX Switch
Patch Tone Parameters 57
Pattern Part Effect 82
Microscope 76
Microscope Utility 78
MIDI 129
MIDI&USB 127
MIDI-USB Thru 127
Minus-one performance 47
MOD
V-LINK Setup Parameters 138
Mod (Modulation Assign) 126
Mode 53
Mode (Metronome Mode) 125
Modify Dest (Modify Destination) 57
Modulation Lever 33
ModulationDst (Modulation Destination) 57
Motif (Arpeggio Motif) 73
MOVE 78
Multi-chord Memory 28
Multi-effect send level to chorus 95
Multi-effect send level to reverb 95
Multi-Effects 39
Multi-Effects Control 1, 2 95
Multi-Effects Parameters 94
Multi-Effects Type 94
Mute (Track Mute) 114

N

Name 54
Patch Name 56
Pattern Name 79
Rhythm Set Name 63
Song Name 116
No. (Original Tone Number) 57
Note Off 129
Note On 129
Numbers and numerals 54

O

Octave Range (Arpeggio Octave Range) 74
Octave Shift 34
OMS 152
Original Tone Number 57

P

pages 53
Pan
Part Pan 80
Rhythm Tone Parameter 63
Parameters 53
Part 51, 54
Part Patch Edit 81
Part Setup 80
Part Setup Parameters 80
PASTE 78

Patch 24
Patch Audition 26
Patch categories 60
Patch Common Parameters 56
PATCH INITIALIZE 61
Patch Level 56
Patch Mode 53, 55, 63
Patch Modify 30
Patch parameters 55
PATCH PRM COPY 60
PATCH REMOVE 61
Patch Rx Ch (Patch Receive Channel) 127
PATCH SCALE 128
Patch Scale Tune C–B 128
Patch Tone Parameters 57
Patch Tx Ch (Patch Transmit Channel) 127
Patch Utility 60
Patches 50
Pattern 51
Pattern Common Parameters 79
Pattern End Tempo 79
Pattern Initialize 46
Pattern Mode 53, 66
Pattern Part Effect 82
Pattern sequencer 51
Pattern Sequencer Parameters 79
Pattern Tempo 79
Pattern Tempo Change 79
Pattern Tempo Change Curve 80
Pattern Utility 83
Pedal 34
Pedal (Pedal Control Assign) 126
Phrase templates 72
Phrase/Arpeggio 27
Pitch 63
Pitch Bend Change 130
Pitch Bend Lever 33
Pitch Bend Range 58
PitchBend Dst (Pitch Bend Destination) 57
Play
  GM/GM2 Music Data 135
  Pattern 66
  SMF file 119
  Song 114
Portament Sw (Portamento Switch) 58
Portament Time 58
Portamento 58
Power 18
Pre-LPF 112–113
Program Change 130
PRT PRM COPY 89
PTN CHG GT 86
PTN CHG VEL 86
PTN COPY 84
PTN DATA THIN 87
PTN DELETE 84
PTN ERASE 83
PTN INIT 88
PTN INSERT 85
PTN QUANTIZE 84
PTN SHIFT CLK 87
PTN TRANSPOSE 85
Ptn/Perf Ctrl Ch (Pattern Control Channel) 127
PTN→ARP CONV 88
Punch In/Out 69
PunchIn 71
PunchOut 71

Q

Qtz Mode (Quantize Mode) 71
QUICK SEQ (Quick Sequencer) 40, 66

R

Rate 112
Realtime Erase 43, 69
Realtime recording 67
REC MODE 71
REC MODE (Recording Mode) 71
REC QUANTIZE 71
REC SELECT 72
Receive Bank Sel (Receive Bank Select Switch) 80
Receive Ch (Receive Channel) 80
Receive Prg Chg (Receive Program Change Switch) 80
Receive Sw (Receive Switch) 80
Record
  Pattern 67
  Song 115
  Step Recording 75
Recording 68, 75
Recording Rehearsal 43, 68
Recording standby 42, 67, 75
Redo 70
Release Time 32
  Patch Tone Parameters 59
Rename 123
RESO 138
RESO (Resonance)
  V-LINK Setup Parameters 138
RESONANCE 33
Resonance
  Patch Tone Parameters 59
Reverb 39
Reverb Character 113
Reverb Delay Feedback 113
Reverb Level 113
Reverb Parameters 113
Reverb pre-low pass filter 113
Reverb Send Lvl (Reverb Send Level)
  Patch Tone Parameters 57
  Pattern Part Effects 82
  Rhythm Tone Parameters 64
Reverb Time 113
Reverb Type 113
Rhythm Common Parameters 63
RHYTHM INITIALIZE 65
RHYTHM PRM COPY 64

RHYTHM REMOVE 65
Rhythm Set 26
Rhythm Set Parameters 63
Rhythm Set Utility 64
Rhythm Sets 50
Rhythm Tone Parameters 63
RS Editor 155
RSU 52
Rx Bank Sel (Receive Bank Select Switch) 127
Rx Prog Chg (Receive Program Change Switch) 127
Rx Sys Exc (Receive System Exclusive Switch) 127

S

Save
  Disk Utility 120
  Patch 59
  Pattern 45, 82
  Song 115
SCALE TUNE 81
Scale Tune
  Part Setup Parameters 81
Send Levl to Cho 95
Send Levl to Rev
  Multi-Effects Parameters 95
Send levl to Rev
  Chorus Parameters 113
Seq Block (Sequencer Data Block) 128
Sequencer 40, 51
Shuf Rate (Arpeggio Shuffle Rate) 73
Shuf Rate (Shuffle Quantize Rate) 72
Shuf Resolution (Arpeggio Shuffle Resolution) 73
Shuf Resolution (Shuffle Resolution) 71
Shuffle Quantize Rate 72
SMF file 119
SMF Player Mode 47, 53
Soft Thru (Soft Through Switch) 127
Solo Switch 57
SOLO SYNTH 36
Song 51
SONG COPY 117
SONG INIT 117
Song Mode 53, 114
SONG REMOVE 118
SONG STEP DELETE 116
SONG STEP INSERT 116
Song Utility 116
Sound (Metronome Sound) 125
Speed Range 138
Split Arp 57
Split Point 56
Style (Arpeggio Style) 73
Sustain level 32
Sync Output (Sync Output Switch) 125
SYS-EX (System Exclusive messages) 77
SysEx Blk (System Exclusive Data Block) 128
System Function 124
System messages 130
System Parameters 125

T

Tap Tempo 67
Tempo
  Pattern 67
  Song 115
Tempo Change (Pattern Tempo Change) 79
Tempo Chg Crv (Pattern Tempo Change Curve) 80
Time 113
Tone Balance 56
Tone Pan 57
Tones 50
Track Mute
  Pattern Mode 67
  Song Mode 114
TRANSPOSE 35
Tune C–B (Part Scale Tune C–B)
  Part Scale Tune C–B 81
Tune C–Tune B (Patch Scale Tune C–B) 128
Tx Active Sens (Transmit Active Sensing Switch) .. 127
Tx Bank Sel (Transmit Bank Select Switch) 127
Tx Edit Data (Transmit Edit Data Switch) 127
Tx Prog Chg (Transmit Program Change Switch) .. 127
Type
  Chorus Type 112
  Multi-Effects Type 94
  Part Scale Tune Type 81
  Patch Scale Tune Type 128
  Reverb Type 113

U

Undo 70
Upper tone 50
USB Descriptor 128
User Block (User Data Block) 128
User Chord Set 74
User Rhythm Set 64
User Template 72
User Template Parameters 73

V

Variation (Arpeggio Variation) 73
Velo Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth) 58
Velo Sens Ofs (Velocity Sensitivity Offset) 58
Vibrato Effect 31
View Filter 78
V-LINK 136
V-LINK Clip Transmit Channel 137
V-LINK Controller Transmit Channel 138
V-LINK Local Switch 137
V-LINK Setup Parameters 137
Voice Rsv 1–16 (Voice Reserve 1–16) 79
Volume Balance 30
Volume Label 122

W

Wah Effects 31
Windows 2000 144
Windows Me/98 147

Windows XP 140

X

XFER to MIDI
Patch Utility 62
Pattern Utility 90

Memo

Memo